CLUB MSX

Nº 16-NOVIEMBRE. 1993 - 2ª EPOCA - 400 ptas.

HNOSTAR

2ª PARTE
TURBO PASCAL

IV ENCUENTRO DE USUARIOS EN BARCELONA

ENTREVISTA CON MICRO CABIN

Soft Holandés, Entrevista al Club, Software view...

Cómo jugar al Rune Master II

En este número...

Nº16 - Noviembre 1993

EDITA
CLUB HNOSTAR

COLABORADORES
Javier Dorado Romero
Ángel Carmona Moreno
Manuel Pazos
Juan Miguel Gutiérrez
Ramón Casillas
Antonio Fernández Otero
Raúl Chicón
Luis Arrufat Jarque
Raúl Aguaviva Pérez
Fco. Jesús Martos
Ramón Serna Oliver
Juan Modesto del Río
Pablo Pérez García
Antonio Plaza de Diego
Juan Salas Busquets
Robin von Hoegen
Henk Moesker
Robin Lee
Henrik Gilvad
Arjan Prosman
Lorenzo Barbieri
Rieks Warendorp
Koji Hishida

REDACCIÓN
Jesús Tarela
Ángel L. Tarela
Álvaro Tarela

DISEÑO Y COMPOSICIÓN
CLUB HNOSTAR

MAQUETACIÓN
CLUB HNOSTAR

FOTOGRAFÍA
Ramón Casillas
CLUB HNOSTAR

IMPRIME
TÓRCULO Artes Gráficas S.L.

DIRECCIÓN, ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA
Tel.(981) 80 72 93



La portada

Editorial

***D**espués de dos años del cierre de la MSX Club sale a la calle un número más de la revista MSX más leída en nuestro país.*

En el quinto año de edición de la revista hemos enviado y recibido miles de cartas, y todavía prometemos seguir con el sistema durante el próximo año. Como ejemplo os ofrecemos este número, que por ser el último del año es un poco especial por tener más páginas de lo habitual.

Para este número os hemos revervado algunas exclusivas, como la entrevista con Micro Cabin o el reportaje fotográfico del pasado encuentro de usuarios en Barcelona. También podéis encontrar un amplísimo comentario sobre cómo jugar y terminar el juego Rune Master II, el cual a pesar de estar redactado hace más de dos años, sigue siendo interesante. También encontraréis el segundo curso de programación en Turbo Pascal, que por cierto está teniendo bastante aceptación. Y además de las secciones habituales encontraréis una nueva sección, Modelos MSX, donde se irán comentando los distintos MSX que se han distribuído en nuestro país.

Ante la falta de importadores de soft y hard MSX en España hemos decidido ofrecer un pequeño servicio de importación para aquellos usuarios que todavía siguen interesados en ampliar sus ordenadores. Por otra parte, para el próximo año sacaremos la revista mensualmente. La revista tendrá un nuevo formato, más reducido, pero os garantizamos que saldrá puntual todos los meses. En el próximo número de Enero encontraréis alguno de los cambios que se darán, ya por tercera vez, en la revista. De momento encontraréis alguna información sobre el tema en la sección The Hnostar News, así como los precios para suscribirse que tanto deseáis.

Y como noticia de última hora deciros que hemos recibido noticias de Panasonic directamente de Japón, en cuyo departamento de atención al cliente no saben de ningún proyecto sobre la fabricación de un nuevo MSX turbo R. Felices fiestas.

La Redacción

Por Luis Arrufat



Rune Master II

INTRODUCCIÓN

La finalidad del juego es acabar con el monstruo del castillo que hay al final del juego. Para ello debes recorrer un largo camino de casillas en las que puedes encontarte casi de todo: enemigos, tesoros, vales de vida, trampas de agua, casas donde cambiar el dinero, etc.
El modo de avanzar es mediante un dado (barra espaciadora) que aleatoriamente te hará ir ganando casillas y llegar hasta el final. Mediante encuentros con enemigos (rol), cada vez más fuertes, y tesoros, vas adquiriendo puentos, con los que, en las casas, podrás comprar más vida, ataque, defensa, etc., hasta llegar a ser tan fuerte que te enfrentes al enemigo final y le ganes.

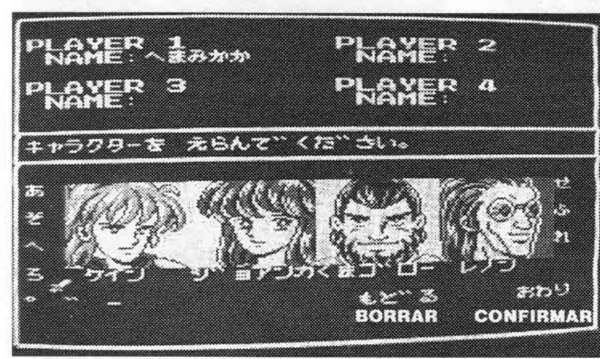
PANTALLAS DEL JUEGO

PRIMERA

Al cargar el juego sale la pantalla de presentación. Pulsa espacio para pasar a la siguiente. Existe la posibilidad de jugar a un "arcade", teniendo como fondo el mapa completo del juego. Ésto se consigue si al aparecer esta primera pantalla, en vez de pulsar el espacio, lo hacemos en otra tecla, que varía de una partida a otra, pero suele estar en el centro del tablero de las letras.

SEGUNDA

Si pulsas espacio saldrá una segunda pantalla por medio de la cual elegirás con cuántos personajes quieres jugar (hasta un máximo de cuatro); con los que no elijas, jugará la máquina.
Escoge el número de jugadores con los que vas a jugar, pulsa espacio. Con la flecha elige las letras con las que le quieres designar, luego baja la flecha hasta los últimos signos de la derecha, última fila, si estás conforme y pulsa espacio. Si no estás conforme o te has equivocado, antes de pulsar espacio, dirige la flecha al penúltimo grupo de signos de la derecha, última fila y pulsa espacio; esto sirve para borrar. Cuando ya estés conforme con el nombre y hayas pulsado espacio, te aparecen cuatro fotografías en la pantalla y tocando los cursores (arriba y abajo), aparecerán otras cuatro, con la flecha elige la que desees para ese primer jugador y nombre, y pulsa espacio. Seguidamente procede de la misma manera con el resto de héroes que hayas decidido jugar. Cuando hayas terminado, sale en la pantalla YES/NO; si estás conforme con lo elegido, señala YES con la flecha, pulsa espacio y se cargará el juego. En caso contrario señala NO y rectifica lo que quieras, hasta estar conforme. Entonces, señala YES con la flecha y pulsa espacio.



Segunda pantalla. Aquí es donde puedes seleccionar BORRAR o CONFIRMAR.

TERCERA

Esta pantalla ya será definitiva y durará hasta que termines con tu enemigo final. Consta de varios recuadros:

1º) Parte izquierda.
A/ En un recuadro de la parte superior aparece la fotografía del héroe con el que se está jugando; debajo de él aparecen sus atributos.
a) Puntos de vida (HP)
b) Puntos de magia (MP)
c) Monedas de oro (G)
d) Ataque. (Dados + puntos, hasta un máximo de 6 dados + 3 puntos)
e) Defensa. (Puntos de resistencia, hasta un máximo de 24)
f) Reservas de vida y otras pócimas. (hasta un máximo de doce.)
B/ En cuatro apartados y, por orden, el nombre y el total de vida y magia que va comprando cada jugador.

2º) Parte central.
A/ Arriba: panel donde se va viendo el desarrollo del juego de cada héroe. con sus avandes y retrocesos.
B/ Abajo: es desde donde se dirige, por medio de la flecha, a los jugadores durante los encuantros (ROL), con varios apartados:
a) Ataque normal
b)Ataque con magia
c) Uso pociones reponer vida
d) Huída (Eludiendo el ataque)

Cuando atacas, desaparece este contenido de B/ y se convierte en un cuadro-contador donde se refleja:
a) Los puntos sacados en el ataque
b) Medios de ataque usados
c) Defensa opuesta
d) Puntos de vida perdidos
Al final del combate, si has ganado, aparecen las monedas obtenidas.

3º) Parte derecha:
A/ Arriba: el contenido de la casilla en la que está el hérioe que está jugando. O, durante el enfrentamiento, el enemigo con el que estás luchando.
B/ Debajo:
a) Vida de este enemigo (HP)
b) Defensa que te opone (DF)

MANDOS-TECLAS USADAS

Cursores: Maneja las flechas de selección de funcionamiento y pasas a segundas pantallas en las opciones.
Espacio: Confirmas las selecciones al principio.
Durante la partida tiras los dados para mover y en los encuentros para atacar.
F-1: Para jugar con o sin voces.
F-2: Para que los héroes que maneja la máquina jueguen mucho más deprisa que los tuyos.
SHIFT: Para que, cuando te llegue el turno de tirar, puedas usar las pócimas de diversas clases que poseas (vida, avance rápido, etc.). Con esta operación consumes tu turno y la vez para al siguiente.

CLASES DE CASILLAS

Durante el desarrollo de la partida vas recorriendo numerosas casillas que yo he clasificado de la siguente manera:

C / Co
CASA: Parada voluntaria. Sirve para reponer fuerzas o adquirir cosas que necesitas. Caso de morir, regresas a la casilla inmediata anterior a la última casa en que hayas entrado. Entre ellas hay algunas a las que llamo CASA CON OPCIÓN que, al entrar, en el menú principal encuentras una séptima límea que es opcional, a seguir o no.

R / Ro
ROL: Parada forzosa. Te enfrentas a diferentes monstruos y si ganas te dan monedas. Éstas y su peligrosidad va aumentando prograesivamente durante el desarrollo del juego. Hay algunas encuentros que son opcionales, es decir, caes en ellos si tú antes has decidido optar por ello.

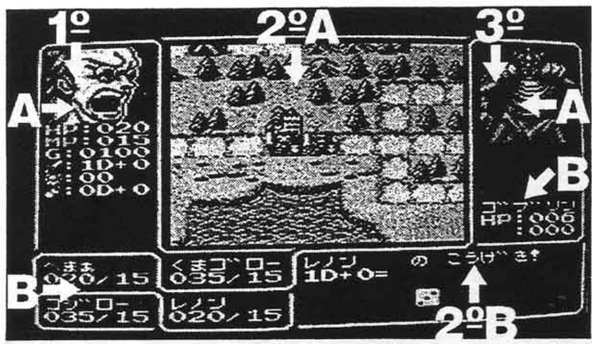
X
CRUCE: Parada forzosa. Continuarás en una u otra dirección según que el número que saques sea igual, menor o mayor que el que sale en la casilla como "límite".

P
PUERTA: pared forzosa. Podrás pasar libremente o tendrás que enfrentarte a un enemigo, según el número tuyo sea igual, mayor o igual al que sale en la casilla de la puerta.

A
AGUA: Cuando caigas en ellas puedes elegir entre jugar (YES) o no (NO). Si eliges YES te puede ocurrir: primero, que recuperes toda tu vida de ese momento; segundo, que te quedes una jugada sin tirar; o tercero, que durante unas jugadas vayas perdiendo tantos puntos como casillas recorras.

V
VALE: Cuando caigas en estas casillas te regalarán un vale que puedes cambiar en cualquier casa por una ampolla de 800 monedas, que podrás utilizar para recuperar toda la vida.

T
TESORO: Cuando caigas puedes escoger entre aceptar el reto del tesoro o no. Si eliges YES puede ocurrir que te



Esta pantalla, la tercera, es donde se desarrollará todo el juego.

quiten puntos (de 5 a 30) o que te den monedas (de 500 a 3000); las cantidades pequeñas salen al principio y las grandes al final.

E **ESPECIAL:** Salen diferentes figuras. Algunas, al caer en ellas, conlleva el continuar cayendo en otras.

Nº **NORMAL:** Son la mayoría, habitualmente no pasa nada, pero en ocasiones sueles sorprenderte con otro encuentro.

Todas las casillas van numeradas en mi plano para poder en cada caso saber de cuál de ellas hablo. Cada clase la he pintado de un color distinto, que suele corresponderse con su contenido y que aparece antes de su nombre en esta relación.
A continuación vamos a hacer un estudio amplio y pormenorizado de cada clase de casillas por el mismo orden antes expuesto.

CASA, TIENDA, ALMACÉN

Cada vez que llegas auna casa el ordenador te pregunta si quieres entrar o no. Si eliges NO, sigues avanzando los puntos del dado que quedaban al llegar a ella. Pero, ¡cuidado!, si te matan, regresas a la casilla inmediatamente anterior a la última casa en la que hayas entrado. Eso sí, renaces con toda la vida que hayas comprado hasta ese momento. Si eliges YES, el juego carga una pantalla nueva en la perte de arriba (A/) de la zona central (2º). En ella aparecen seis líneas si es normal y siete si existe opción. Cada una de estas líneas da paso a nueva/s pantalla/s. El orden es el siguiente:

1.-VIDA. Una sola pantalla con tres apartados

2.-ATAQUE. 1ª patalla con 5 apartados, 2ª con otros cinco

3.-DEFENSA. 1ª pantalla con 5 apartados, 2ª con cuatro
4.-POCIONES. 1l pantalla con 8 apartados, 2ª con siete

5.-ATAQUE CON MAGIA. 1ª pantalla con 5 apartados, 2ª con cuatro

6.-JUEGO DE AZAR. Se desarrolla en una sola pantalla

7.- OPCIÓN. (Si existe) Suele constar de varias pantallas

Con los cursores diriges la flecha y con espacio ejecutas las opciones que vayas eligiendo.

1.-VIDA

En esta pantalla salen tres apartados:

I. Te indica que, por la cantidad de monedas que te pide, puedes recuperar toda tu vida y magia. (La cantidad va subiendo de 50 en 50).

II. A cambio de la cantidad que te pide te dará 15 nuevos puntos de vida. (La cantidad pedida se va duplicando cada vez.) Por ejemplo:

inicial	20
100	35
200	50
400	65
800	80
1600	95
3200	110
etc.	

III. Por la cantidad indicada en cada paso, te dará 8 nuevos puntos de magia. (La cantidad pedida varía cada vez). Por ejemplo:

inicial	15
80	23
160	31
240	39
480	47
96	55
etc.	

IV. EXIT.

Si compras vida o magia por separado, a la vez que te da los nuevos puntos adquiridos (15 u 8 respectivamente), te repone la que habías perdido. P. e.: tu tope de vida actual es 35 y en los encuentros que has tenido te has quedado en 10. Tú entras en la casa y con 200 monedas compras el subir tu nivel de vida, pues bien, te pondrá a 50 y no a 25.

2.-ATAQUE

En él te salen dos pantallas, en la primera y en la segunda.

3.- DEFENSA

También dos pantallas. Primera y segunda.

4.-POCIONES.

Con dos pantallas y apartados dentro de cada una.(Ver cuadro de la página siguiente.)

5.- ATAQUE CON MAGIA.

Consta también de dos pantallas.
(Nota: como habréis observado, los apartados tres y cuatros de la pantalla anterior están cambiados entre sí. Desconozco el motivo, pero en el disco que yo tengo están de esa forma).

ATAQUE

DADOS	+PUNTOS	por MONEDAS
1	1	10
1	2	70
1	4	180
2	3	600
2	6	960
3	4	1500
3	6	1800
4	5	3650
5	4	4200
6	3	5730

EXIT (+ ESPACIO = MENU)
CURSOR -> 2ª pantalla, <- 1ª pantalla

6.- JUEGO DE AZAR.

Una vez que te aparece la única pantalla de que consta el juego y que consiste en una carrera de tortugas, en la que debes apostar a favor de una sola de ellas; elige en primer lugar la cantidad que deseas apostar colocando la flecha en el número correspondiente, desde el 1 (100 monedas), hasta el 5 (500 monedas), toca espacio y con la flecha de la pista escoge tu tortuga favorita, toca espacio y empezará la carrera. Si gana la tuya, la cantidad apostada se te multiplicará por cinco. Pon la flecha de la cantidad a apostar en EXIT y toca espacio, para volver al menú principal.

DEFENSA

PUNTOS	por MONEDAS
1	50
3	180
5	400
9	700
12	900
15	1540
18	1890
20	2580
24	3780

EXIT (+ ESPACIO = MENU)
CURSOR -> 2ª pantalla, <- 1ª pantalla

ATAQUE CON MAGIA

PRIMERA PANTALLA

DADOS	+ PUNTOS	PUNTOS DE MAGIA QUE CONSUME	PRECIO (EN MONEDAS)
1	2	2	30
1	4	3	100
2	3	5	240
2	1	4	320
3	2	7	480

EXIT (+ ESPACIO = MENU) CURSOR -> 2ª pantalla

SEGUNDA PANTALLA

DADOS	+ PUNTOS	PUNTOS DE MAGIA QUE CONSUME	PRECIO (EN MONEDAS)
3	5	9	610
4	4	12	1070
5	3	16	1520
6	2	20	2100

EXIT (+ ESPACIO = MENU) CURSOR <- 1ª pantalla

7.- OPCIÓN (Si existe)

En las casas de las casillas 10, 70 y 99 aparece esta séptima línea que es opcional, ya que, de elegirla, te llevará a un encuntro, y si no la escoges, bien pasarás de largo o irás por otro camino.

Si coges YES te ocurrirá lo siguiente: Como consecuencia de la CASA 10, cuando llegues a la casilla 19, te hará parada obligatoria y tendrás un combate que, en el caso de ganar, te reportará 800 monedas que, a estas alturas, es mucho dinero. Esta opción la puedes elegir los jugadores que quieran, pero, en cuanto uno gana, los demás pierden la posibilidad de la misma.

POCIONES

VIDA

1	PÓCIMA ROJA	vale por 10 puntos de vida y vale:	30 monedas
2	PÓCIMA AZUL	vale por 30 puntos de vida y vale:	150 monedas
3	PÓCIMA VERDE	vale por 50 puntos de vida y vale:	350 monedas
V	TINTERO V	vale por TODOS p. de vida y vale:	800 monedas
H	TINTERO H	vale por ¿? p. de vida y vale:	200 monedas

AVANCE RÁPIDO

X	CABALLO	Tiras con 2 dados para avanzar.	Vale:	200 monedas
	TANQUE	Tiras con 3 dados para avanzar.	Vale:	400 monedas
CC	REGALO	Tiras con 4 dados para avanzar.	Vale:	600 monedas
GO	COHETE	Tiras con 6 dados para avanzar.	Vale:	800 monedas

EXIT. (+ ESPACIO = MENÚ principal) CURSOR (->) 2ª pantalla. CURSOR (<-) 1ª pantalla.

FRENOS

ZAPATO VERDE	impide el movimiento de un enemigo	Vale:	600 monedas
PATINETE	impide el movimiento de un enemigo	Vale:	750 monedas
ZAPATO AMARILLO	impide el movimiento de un enemigo	Vale:	900 monedas
BOTA	el elegido adelanta una casilla cada vez y le corre el turno, sin jugar	Vale:	1050 monedas

PARADA PROPIA

PALA	se le pasa el turno a quien la usa	Vale:	600 monedas
BALÓN	se le pasan dos turnos a quien la usa	Vale:	700 monedas

EXIT. (+ ESPACIO = MENÚ principal) CURSOR (<-) 1ª pantalla.

La línea 7ª de la CASA 70, en cuanto elijas YES, te deriva por las 70- -, hasta llegar a la 70-6-, en la que se produce el encuentro (mucho más duro que el de la casilla 19). Si ganas, te dan 300 monedas y te devuelven la vida y la magia hasta el tope que tengas en ese momento. Esta opción pueden elegirla varios jugadores a la vez, pero en cuanto la gana uno, los demás que ya estuvieran en el desvío, vuelven a la casilla 70 y ya desaparece esta opción, aunque no la línea 7ª que la representa.
La línea 7ª de la CASA 99 te ofrece la posibilidad de ganar un tesoro que hay en el camino (si caes en la casilla 99-3-) y además tendrás un encuentro en la casilla 99-7-, de parada obligatoria, en donde te enfrentas a PIRATAS muy peligrosos que, si logras ganarles, te darán mil monedas y te cruzarán a la casilla 99-8-. Esta opción es permanente y pueden elegirla tantos jugadores como quieran.

Al final del menú principal llevas la flecha al EXIT y pulsas espacio para proseguir el juego.

CASA CON OPCIÓN

En estas el menú aparece con una séptima línea que te propone un enfrentamiento especial completamente voluntario para el jugador.

ROL, ENCUENTRO, ENFRENTAMIENTO, COMBATE

Podemos dividir el juego en tres zonas a efectos del enfrentamiento con enemigos, aproximadamente son:

1ª, de la casilla 0 (salida) a la 70;
2ª, de la casilla 70 a la 118; y
3ª, de la casilla 118 al final (casilla 161).

En cada una de ellas aparecen unos enemigos fijos en las casillas denominadas ROL y otros ocasionales (casillas denominadas PUERTA), cuando no alcanzas la puntuación exigida para pasar libremente.
Paso a relacionar los enemigos fijos y ocasionales correspondientes a cada zona; a cada uno le he asignado un nombre según su aspecto, pongo su color fundamental, sus puntos de vida, sus puntos de defensa, su ataque, la cantifad de dinero que te da si ganas y si tiene alguna característica o truco especial que necesites conocer.
(Ver cuadro en la página siguiente)

-ROL OPCIONAL

Como ya se ha hecho constar en el apartado anterior (ROL), a lo largo del juego hay tres encuentros opcionales en las casillas 19- -, 17-6- y 99-7-, ya explicados.

-CRUCE

Es parada obligatoria, seguirás en una u otra dirección según el número que saques. Hay criuces que mantinen la misma numeración para seguir una detreminada dirección, en todas las partidas, por ejemplo, el cruce 7.

-PUERTA

Es parada obligatoria, para poder pasar libremente a la casilla siguiente deberás sacar un número casi siempre alto, el 5 ó 6, en caso contrario para poder seguir adelante tendrás que vencer un combate con un enemigo de los ocasionales en la zona en la que se encuentre la puerta.

-AGUA

Si caes en ella puede elegir entre pasar sin más, eligiendo el NO o probar suerte, escogiendo YES, en cuyo caso te pueden ocurrir tres posibilidaes: Primera: reuperar el tope de vida que te corresponde; segunda: perder un turno de jugar; tercera, que cada vez que tires, la pantalla se vaya poniendo roja y te descuente tantos puntos de vida como casillas recorras -esto durará hasta que entres en una CASA-.
Mi consejo es que elijas siempre el NO, salvo que vayas muy apurado de vida y no te quede más remedio que arriesgarte.

-VALE

Si caes te regalan un vale que cuando entres en una casa y elejes la línea 4 (opciones) te lo cambiarán por una poción V (tintero V); la cual, a su vez, podrás usarla para reponer toda la vida, cuando necesites hacerlo.
Este "tintero V", al igual que el resto de las pociones de vida, lo puedes utilizar:
1º.- Cuando te llegue el turno de tirar, en vez de pulsar la barra espaciadora (que tiraría el dado), pulsas SHIFT; con la flecha eliges la poción que deseas consumir y para ejecutar dicha orden pulsas espacio. Con esta operación te repondrán los puntos de vida que le correspondan a la poción consumida, recuerda que si se trata del "tinetero V" será toda la vida la que te darán. El ejecutar esta opción conlleva perder este turno de tirar y, por tanto, la oportunidad de avanzar nuevas casillas. No obstante, yo te aconsejo que la ejecutes, sobre todo si tienes pocos puntos de vida y existe la posibilidad de un próximo enfrentamiento con uno de los enemigos que en ocasiones comienzan por atacar ellos primero.
2º.- Cuando estés en pleno enfrentamiento y creas que con la vida que te queda no resistirás una nueva tirada de dados o un ataque de tu enemigo, en vez de tirar (barra espaciadora), con la flecha elige el tercer apartado (primero de la segunda línea) del recuadro especificado como 2º B en la descripción de la tercera pantalla. Realiza la misma operación descrita en el apartado anterior y obtendrás el mismo resultado, es decir, subir o recuperar los puntos de vida. Como es lógico, también aquí se te pasará el turno y será de nuevo tu enemigo quien ataque.
Consejo: a lo largo del combate comprueba los puntos de vida que te quita tu enemigo en sus tiradas y procura no quedarte nunca por debajo del número mayor de puntos que ta haya quitado de una sola vez, sobre todo si tienes pociones de vida para reponerte. Ya sabes que de los arriesgados es la victoria, pero, a veces, también la derrota.

-TESORO

Si caes en estas casillas, te ofrecen la oprtunidad de jugar (YES) o no (NO). Si te arriesgas (YES) te pueden ocurrir dos cosas: 1ª, que que explote y que quiten puntos de vida (de 5 a 30 cada vez) o, 2ª, que te regalen el tesoro y te den monedas (de 500 a 3000 cada vez). Las cantidades son progresivas durante del juego, pequeñas al principio, au-

mentan después y al final te llegan las más grandes.
Consejos: Juega siempre al YES ya que las cantidades que te dan de monedas en cada zona son lo suficientemete atractivas como para arriesgarte a perder unos puntos de vida, sacrificio que suele ser menor de lo que e un principio parece. No obstante, la proporción entre explosiones y regalos suele estar al 50%.

-CASILLA ESPECIAL

Como las leyendas no las entiendo, hay algunas de estas casillas (la 36-16- y la 99-11-) que, pese a haber elegido unas veces YES y otras NO, no he notado diferencia alguna en el desarrollo posterior del juego, por lo que no he sabido descifrar para qué sirve.
Respecto a la E-1 (117) y la E-2 (121-5-3-) hay que explicar que si caes en la E-1 (117) subirás hasta el cruce 121 y te llevarán por la derecha (121- -), llegarás a la 121-5- y te obligarán a ir hacia abajo, hasta llegar a E-2 (121-5-3-), donde te detendrás obligatoriamente y allí te echarán un largo sermón. Seguirás hasta 121-12 en donde , de nuevo, desviarán hacia abajo, hasta llegar a R.R., 121-12-4-, en donde tendrás dos encuentros seguidos. El primero con uno de los enemigos ocasionales de esa zona (tercera) y el segundo, mucho más difícil, con el PRÍNCIPE-TRAIDOR. Si le ganas, te dará 3750 monedas y una píldora que te resucitará con todas tus energías en la primera ocasión en que te maten. Creo que el riesgo vale la pena, aunque sabiendo lo que te espera, debes ir preparado.
Como es natural, este recorrido lo irás haciendo a base de diferentes jugadas, como si se tratase de un recorrido normal, pero con la salvedad de que la dirección es obligatoria hasta llegar a 121-12-4-.
Debemos resaltar que mientras haya un jugador haciendo este trayecto, la casilla E-1 (117) se portará como una blanca corriente, aunque caiga otro jugador en ella. PERO NO SE AGOTA, pues en cuanto el jugador haya salido de este recorrido, tanto si ha ganado como si ha perdido, la oportunidad de realizarlo se volverá a presentar a cualquier otro jugador que caiga en la 117, que será de nuevo E-1.

-CASILLA NORMAL

Son la mayoría de las que componen el juego y al pasar por ellas se van desarrollando las partidas. En cualquiera de las mismas, de una manera completamente aleatoria, se puede presentar un encuentro con alguno de los enemigos, citados como ocasionales en cada zona.
El que un jugador se encuentre con un ROL en una casilla determinada de las normales, no quiere decir que el siguiente que caiga allí vaya a tener también encuentro ni, si en caso de tenerlo, vaya a ser con el mismo enemigo. Como es lógico, esto cambia en cada partida, e incluso de jugador en jugador.

NOTA: He numerado todas las casillas en mi mapa, de una manera completamente subjetiva, con la única finalidad de situar en cada momento el lugar del que hablo.

-MAPA

El la última página aparece representado gráficamente el mapa completo del juego, con todas sus casillas numeradas, salvo las normales, que aparecen sin numerar.

CASILLA	NOMBRE	COLOR	VIDA	DEF.	ATAQUE		$	TRUCO ESPECIAL
19	MUJER-LAGARTO	VERDE	20	00	1D+1	1D+3	800	UNA VEZ MUERTA NO VALE SALIR. DESCUENTA POR 1D+1
36-8	CABEZA-PAJARO	VERDE	18	00	1D+2		600	TO TE FIES, PUEDE EMPEZAR A TIRAR ÉL
36-13	FANTASMA-AZUL	AZUL	13	01	1D+2	2D+2	700	TANTO PUEDE TIRAR CON UNO QUE CON OTRO
53	SIRENA	AZUL-GRIS	20	00	1D+3		1100	PUEDE EMPEZAR A TIRAR ELLA
	CHICLE	VERDE	5	5	1D+0		50	ES ACONSEJABLE HUIR DE ÉL.
	HOMBRE-CERDO	GRIS	6	00	1D+1		80	
	ESQUELETO	BLANCO	6	01	1D+2		100	
	HOMBRE-TIGRE	VERDE	6	00	1D+3		150	
70-6	DRAGON-3 CAB.	GRIS	32	05	3D+4	5D+1	1800	SI LE GANAS NO VUELVE A SALIR Y TE DEVUELVE TODA LA MAGIA Y VIDA.
93	CABEZA-PAJARO	VERDE	35	02	3D+5		1300	
99-7	PIRATAS	VARIOS	30	10	3D+8		1000	PUEDES TIRAR 2 VEC. SI GANAS VAS A LA OTRA ORILLA.
117								VAS A **121-12-4** Y SUFRES 2 ENFRENTAMIENTOS
	RATON	VARIOS	04	02	2D+1		250	
	AGUILA 1	GRIS	07	05	2D+1		60	
	ZOMBI MANCO	BLANCO	09	02	2D+3		210	
	MUJER	AMARILLO-GRIS	10	02	1D+2	3D+5	300	SEGÚN DONDE SALGA PUEDE USAR UN ATAQUE U OTRO
	UNICORNIO	VARIOS	10	04	2D+4		350	
	ARMADURA	GRIS	13	04	2D+1		400	
	LAGARTO	VERDE	17	05			420	
121-12-4								2 ATAQUES: 1º CON UNO DE LA 3ª ZONA. EL 2º CON:
	PRINCIPE TDOR.	VARIOS	45	11	4D+3	6D+8	3750	*
-3-121	FANTASMA 1	AZUL	41	06	2D+4	5D+2	1500	
133	SIRENA-2	AZUL	64	05	5D+1	1D+1	1800	
152-5	JOROBADO	VERDE	70	08	4D+5	4D+5	2500	
155	FANTASMA 2	AZUL	68	07	3D+5	5D+3	2000	
161	G. GUERRERO	VARIOS	99	12	6D+5	6D+9	9999	PUEDE EMPEZAR ÉL
	SETAS-1	ROJO-	10	02	1D+2		10	MEJOR HUIR
	SETAS-2	ROJO	15	02	1D+2		10	MEJOR HUIR
	ARABE-CADAVER	VARIOS	13	09	2D+4		10	
	AGUILA 1	GRIS	21	08	4D+6		680	
	FANTASMITA (1)	AZUL	22	05	6D+0		560	
	COFRE	VARIOS	25	06	3D+2	3D+1	600	
	TROGLODITA	AMARILLO	25	07	3D+5		600	
	ARAÑA METAL.	GRIS	27	09	5D+8	5D+2	240	
	COCODRILO	AMARILLO	28	04	1D+3	5D+3	480	
	DRAGON ALADO	VARIOS	40	07	5D+5	5D+2	800	PUEDE EMPEZAR ÉL
	CABALLO-DRAGON	GRIS	52	08	6D+2		100	

(*) *Mientras un jugador esté realizando el trayecto 117, 121-5-3- y 121-12-4- (es decir, E-1, E-2 y R.R), nadie más puede hacerlo a la vez. Pero cuando el trayecto queda libre, cualquier otro jugador que caiga en E-1 (117) lo recorrerá de nuevo. Con excepción de la casilla final (161), es el premio más gordo.*

ZONA 1º. Rol fijo | **ZONA 2º. Rol fijo** | **ZONA 3º. Rol fijo**

ZONA 1º. Rol ocasional | **ZONA 2º. Rol ocasional** | **ZONA 3º. Rol ocasional**

UN EJEMPLO DE PARTIDA

Elige un solo jugador, los otros tres los llevará el ordenador. Saldrás el primero, después de tu tirada jugarán los otros tres, presiona F-2 hasta que consigas que los jugadores de la máquina vayan a toda velocidad. Sólo tú continuarás normalmente. Si se te presenta algún encuentro, hazlo frente, excepto si es el "chicle", en cuyo caso HUYO.

Llegarás a la CASA-10. Con tus 100 monedas cómprate vida, tendrás 35 puntos. Acuérdate de entrar en la línea 7ª y dile YES a la opción. Si has tenido algún encuentro y tienes más monedas, compra únicamente el 2º ataque (1D+2), por 70 monedas. Guárdate las demás. Lo normal es que los otros tres jugadores lleguen más tarde que tú a la casilla 10, y además casi ninguno ejercitará la opción.

En la casilla 19 te pararás obligatoriamente y deberás enfrentarte a la "Mujer-Lagarto"; tiene 20 puntos de vida, tú 15 más y encima empiezas a tirar. No debes tener ningún problema en vencerle. Aunque ella ataque unas veces con 1D+1 y otras con 1D+3, siempre te descontará únicamente por 1D+1. Al ganarle te dará 800 monedas. Si te gana ella, volverás a la casilla 9. Entra en la 10 y elige de nuevo la opción. Actúa como antes te he dicho.

Sigue adelante y casi seguro que se presentará algún encuentro ocasional, enfréntate a él, por ver si puedes llegar a 900 monedas. Al llegar a la casa 33, si ya tienes 99 monedas, compra la defensa 12, que de cuesta 900 monedas. No te preocupes aunque sólo te queden unos pocos puntos de vida. Tienes suficientes para seguir adelante sin problemas. En el caso de que tengas menos de 900 monedas, compra vida por 200 monedas, tendrás 50 puntos. A continuación, con 70 monedas, compra el 2º ataque (1D+2). No gastes más. Sigue adelante y haz frente a los enemigos que se presentan, PERO NO entres en ninguna casa hasta que te maten, momento en que te devolverán a la casilla 32 con más de 900 monedas y tus 50 puntos de vida. Entra en la casa 33 y compra únicamente la defensa 12 por 900 monedas. Guárdate las demás.

Seguimos adelante de nuevo, bien por el camino normal, bien por el desvío 36- -, con sus correspondientes encuestros en cada caso. No entres en ninguna casa hasta la 70. Allí sí que entramos. Compramos el ataque 5 (2D+6) por 960 monedas. Casi seguro que por el camino te habrán dado algún vale, cámbialo por su correspondiente poción, el "tintero V". En caso contrario, aunque ni te hará falta, te puedes comprar una pócima de la clase "2", de color azul, por 150 monedas y que, en caso de necesidad, te repondrá 30 puntos de vida. Si no lo has hecho antes, compra vida para tener 50 puntos (por 200 monedas). Acuérdate de ir a la 7ª línea y ejecutar la opción YES, por lo que te desviarás por 70- -. Es más que improbable que ninguno de los otros jugadores te pueda hacer sombra en este ROL, salvo que hayan tenido la suerte de recoger algún tesoro, comprar las armas adecuadas y llegar antes que tú al desvío citado.

Si te matan en el encuentro, inténtalo otra vez. Al vencer, de momento te darán 300 monedas, después te devuelven a la CASA-70 y allí te entregan 1500 monedas más y te reponen tus energías de vida y magia.

Ahora empieza la segunda parte o zona del juego, tus enemigos ya son diferentes, tienen más defensa, pero tú también eres más fuerte, te será mas costoso ganarles pero también te darán más dinero. No obstante, con el armamento y defensa que tienes, no debes tener problema para llegar a la casilla 93, donde tendrás un encuentro que ganarás y a cambio te darán 1300 monedas más.

Llegas a la CASA-99. Por 400 monedas compras vida, ya tienes 65 puntos; no cojas la opción de la 7ª línea en esta ocasión y sigue por el camino normal, por ver si tienes la suerte de caer en la casilla 117 (E-1). Si es así, desde ahora tu camnio ya está marcado, vía E-2 (121-5-3-), hasta R.R. (121-12-4-). Para ir bien, al llegar a la CASA-121-3-, entra y compra el ataque mayor que te permitan tus existencias económicas, que creo que será, como mínimo, el 3º de la segunda pantalla (4D+5) por 3650 monedas. Si te sobra dinero, y no posees pócimas resultantes de los cambios de los VALES, puedes comprar alguna poción de VIDA, por ejemplo la "3" de color verde, que vale 350 monedas. Al salir seguirás por el desvío 121-5- - hasta la casilla 121-5-3-, donde tendrás parada obligatoria; allí te soltarán un rollo y luego obligatoriamente seguirás hasta llegar a la casilla 121-12-4- donde tendrás primero un encuentro con una cualquiera de los enemigos ocasionales de esta tercera zona del juego, en la que te encuentras y, a continuación, un segundo encuentro con el "Príncipe traidor". Si le ganas, lo que es normal si has seguido las instrucciones, te darán 3750 monedas (el premio más grande de la partida) y una píldora que te resucitará con todos tus poderes en la próxima ocasión en que mueras. Seguirás el camino hasta la casa 121-23-, donde por 800 monedas comprarás vida; ya tienes 80 puntos y, acto seguido, el máximo de defensa que puedas. A estas alturas, casi será la máxima, o sea, 24, por 3780 monedas. De esta maneras llegarás hasta el final, casilla -161, donde con esos poderes, lograrás vencer al "Gran Guerrero".

Si no caes en la E-1, a partir de la 118 podemos decir que empieza la tercera zona del juego, en donde los enemigos son cada vez más fuertes. Irás haciendo encuentros por cualquiera de los caminos que te toque, hasta que te maten. Entonces regresarás a la casilla 98. Entras en la CASA 99, compra el máximo de ataque que puedas con tu dinero, si te sobra algo puedes comprarte vida por 800 monedas; ya tienes 80 puntos. Puedes elegir la opción de la 7ª línrea y así enfrentarte a los piratas con éxito, a cambio de 1000 monedas. Seguirás por cualquiera de los caminos enfrentándote a los enemigos que se te presenten, hasta, con un poco de suerte, llegar a la casa 131-17- ó a la 121-23-, donde recuperarás vida (con 80 puntos es suficiente para ganar al final); según las monedas que tengas comprarás la defensa más alta que puedas. O también puedes comprarte todas las opciones "V", por 800 monedas cada una, que puedas con ese dinero que tienes. Continuarás la partida, hasta llegar a la casilla final (161), donde te enfrentarás al "Gran Guerrero" y, con un poco más de trabajo que en la ocasión anterior, con todas las probabilidades de ganarle también. Estate atento a recuperar vida cada vez que disminuyan tus existencias al mínimo, para que no te mate en un descuido.

Esto es sólo un ejemplo cualquiera de partida, te puedes encontrar multitud de maneras diferentes de poder llegar al final y ganar, incluso más fácilmente de lo que yo te he propuesto. Podrás comprobar que cada partida es una aventura.

CONSEJOS

Cuando tengas que hacer compras, adquiere mucho de una cosa y no poco de muchas, porque si te dedicas a comprar de todo, como el poco dinero que tienes, lo repartes, apenas te sirve de nada.

Es mejor hacer las compras en cuatro ocasiones: Primera, una defensa de 12 puntos; segunda, un ataque de 2D+6; tercera, el máximo ataque que ya puedas; y cuarta, la máxima defensa posible. (Esta última opción la puedes cambiara como ya te he dicho en el comentario de la partida, por varias pociones "V", pues con un buen ataque y una defensa 12 es posible acabar con el enemigo final, aunque tengas que reponer vida en varias ocasiones,a base de las repetidas pociones). No es de extrañar que a lo largo del juego te hayan dado varios vales para cambiarlos por las pócimas V, con lo que será un gasto menos que tengas. Igulamente es posible que te haya tocado algún tesoro con lo que tus oportunidades monetarias crecerán y todo te resultará un poco más fácil.

Aunque los jugadores que mueve la máquina lo hacen de otra manera, mi consejo es que la VIDA la vayas comprando poco a poco, si puede ser, al ritmo que he descrito en el ejemplo de partida, o sea: en la CASA-10 (35), en la 33 (50), en la 99 (la 1ª vez, 65 y la 2ª, 80) y si no, en la 99 (65) y en la última que entres lo demás (80).

Yo no te aconsejaría que compraras magia porque es un gasto doble, primero en puntos de magia y segundo en ataque con magia. Además, cada vez que usas la magia gastas los puntos de esa clase, mayor número cuanto mayor sea el ataque de magia utilizado y con pocas tiradas gastas tus existencias y entonces el ataque ese es completamente inútil. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el ataque con magia es muy efectivo, incluso más que el normal, cuando te enfrentas a enemigos con defensa, pues aunque sacas tiradas cortas de magia, las hay grandes y superas mejor la defensa contraria.

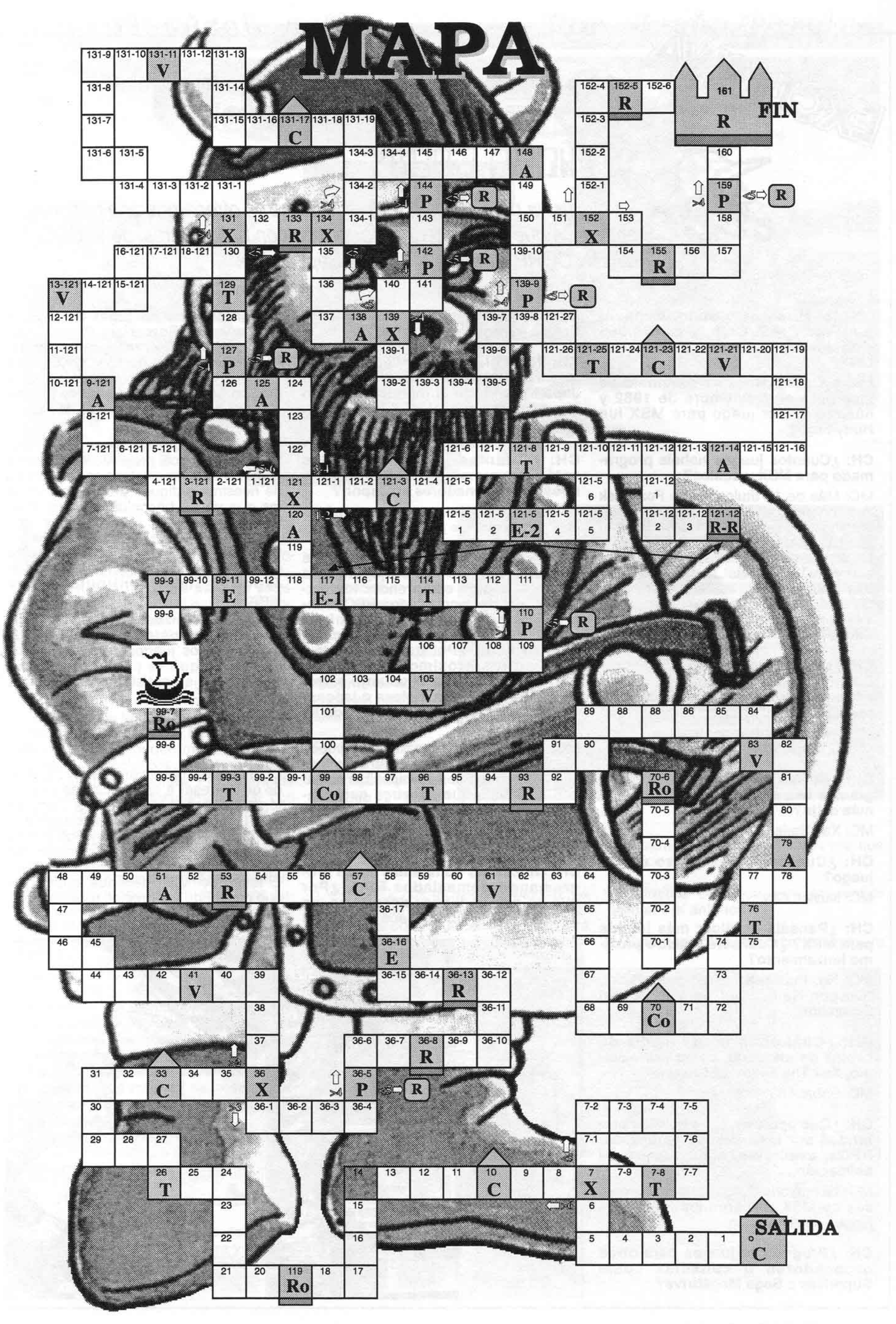
Todas estas cosas las puedes observar en los jugadores que va moviendo la máquina y si crees que te interesan, pues adelante, porque tú eres el protagonista principal de tu jugada.

Durante la partida, cuando te pares en un casilla, podrás adivinar de antemano si se trata o no de un encuentro o de una casilla de las otras descritas, porque si es encuentro, la música de fondo se para y, si es de las otras, no, aunque puede cambiar a otra melodía.

Cuando estés cerca del encuentro final puedes devolver la velocidad normal a todos los jugadores, pulsando F-2 hasta que lo consigas. Luego pulsa F-1 y cuando te pregunten si quieres voces diles que si (ON). De esta manera, cuando te enfrentes al "Gran Guerrero" podrás oír sus risas y lamentos a causa de tus ataques. A propósito de esto te aconsejo que te pares a observar una cosa graciosa: cuando apenas le haces daño, o fallas. o intentas la huída, te suelta una carcajada. Pero cuando tu tirada es muy alta y le pegas fuerte, se queja con una voz que parace decir: "A CANALLA" o "CARAMBA QUE DAÑO".

A partir de ahora, cuando tengas un rato libre y no sepas qué hacer, de vez en cuando échale una partida al RUNE MASTER II y pasarás unas dos horas de diversión si juegas con sólo un héroe. Te costará más cuantos más jugadores elijas. Haz todos los experimentos que tú quieras y usa nuevas estrategias que te permitan ganar mejor y con menos tiempo. Pero ten cuidado porque, como ganar nos gusta a todos y aquí puedes hacerlo, no te vayas a "enganchar" demasiado y descuides tus estudios o trabajo, pues estos últimos son lo primero, y ya llegarán las vacaciones.

NOTA: Aunque he repasado el juego en numerosas ocasiones, existe la posibilidad de que haya fallos o errores, o de que aparezca alguna de las casillas no-normales que yo no haya señalado en mi mapa, e incluso de que haya algún enemigo más aparte de los reseñados en los apartados correspondientes. Por si acaso, te ruego que disculpes y ya sabes: lo corriges en tus instrucciones y en tu mapa y a continuar disfrutando.


MAPA
FIN
SALIDA

Por Jesús Tarela



ENTREVISTA CON MICRO CABIN



En exclusiva para todos nuestros lectores os ofrecemos una pequeña entrevista que hemos tenido por correo con Keiko Ochiai de MICRO CABIN CORP. durante el mes de Septiembre.

Club Hnostar: ¿Cuándo nació Micro Cabin Corp. y cuáles han sido vuestros primeros juegos para MSX?

Micro Cabin: Nuestra compañía se incorporó en Noviembre de 1982 y nuestro primer juego para MSX fue Hurry Fox.

CH: ¿Cuántos juegos habéis programado para MSX y cúales?

MC: Más de 10 títulos: Hurry Fox, Disk Warrior, Bragger, Hurry Fox Ver. Satan in the Snow, Daisenryaku, Meison Ikkoku, The great Strategy-Map Collection, Meison Ikkoku - Conclusion, Super Daisenryaku, Xak, Final Fantasy, Sohkoban (Storekeeper), Xak - The Tower of Gazzel, Princess Maker, Campaign Version Super Daisenryaku, Illusion City (tR).

CH: ¿Cuántos empleados tiene Micro Cabin en estos momentos y cuándo empezó a trabajar para los ordenadores MSX?

MC: Actualmente nosotros contamos con 52 empleados.

CH: ¿Cuáles de todos vuestros programas han sido los que han tenido más exito?

MC: Xak Series.

CH: ¿Cuál ha sido vuestro último juego?

MC: Illusion City.

CH: ¿Pensáis publicar más juegos para MSX? ¿Cuál será vuestro próximo lanzamiento?

MC: No. Publicaremos un nuevo juego "Dragon Half", pero para PC98, en Diciembre.

CH: ¿Cuál es la tirada media de copias de un juego, como por ejemplo, Xak The Tower of Gazzel?

MC: Sobre 6000 copias.

CH: ¿Qué tipo de juegos son los preferidos por los usuarios japoneses: RPGs, aventuras, simuladores, de animación,...?

MC: La mayoría de los usuarios japoneses de MSX prefieren los RPG y los juegos de simulación.

CH: ¿Programáis juegos para otros ordenadores o consolas como SuperNes o Sega Megadrive?

MC: Sí, nosotros trabajamos para PC Engine y Mega CD.

CH: Todo el mundo conoce el éxito que están teniendo las consolas en Japón y en todo el mundo ya, ¿pero sigue interesando el MSX todavía?

MC: No.

CH: ¿Cuántas y qué compañías están programando software para nuestros ordenadores en Japón?

MC: Yo creo que no hay compañías que hagan nuevos juegos para MSX.

CH: De todos es sabido que vuestros juegos están escritos en japonés, lo que nos impide comprender los textos de vuestros conocidos RPG, aunque somos capaces de terminar complicados juegos, aún sin comprender nada. ¿Por qué no insertáis en vuestros próximos juegos una opción que permita al usuario seleccionar entre lengua inglesa o japonesa, como en juegos como Hydlide III, Wizardry,...?

MC: Porque de un gran producto puede resultar negativo para nuestra compañía. A nosotros nos es imposible contar con el tiempo que nosotros necesitamos; por consiguiente, nos es imposible satisfacer tu petición. Sin embargo, esperamos hacerlo así en el futuro.

CH: Quizás las compañías están programando demasiados RPG. ¿Por qué no editáis juegos deportivos, de simalación, ... como hace años? De vez en cuando en lugar de jugar a juegos como Sorcerian, Burai, Snatcher, Xak,... preferimos cargar aquellos viejos juegos de 16 y 32Kb como Track´n Field, Road Fighter,... ¿Por qué no se editan nuevamente juegos de este tipo para los MSX2, MSX2+ y MSX turbo R?

MC: Me temo que nosotros ya no haremos más juegos para MSX. Nosotros tenemos todavía existencias de algunos de nuestros antiguos programas, como los que ya se han citado (Hurry Fox, Bragger,...).

CH: Finalmente, ¿cuál es vuestra opinión sobre la situación del MSX in Japón? ¿Tiene continuidad para largo?

MC: La situación del MSX es muy mala. Es difícil encontrar compañías que hagan nuevos juegos para MSX. Esto es todo lo que te puedo responder. Espero que os satisfagan todas estas respuestas.

Keiko Ochiai

Como podéis observar el MSX ha dejado de interesar a las principales productoras japonesas de software. También ASCII ha abandonado al sistema, y pronto lo harán Bit2, Family Soft y algunas productoras más que todavían van sacando algo para nuestras máquinas. El futuro del MSX depende, ahora más que nunca, de los propios usuarios.



Por Jesús Tarela



Hace ya unos años, concretamente a finales de 1990, que la conocidísima ASCII sacó al mercado japonés este simulador. Se trata de un cartucho ROM de 2 megabits para los usuarios de MSX2/2+ y turbo R, haciendo uso en éste último del R800. La música es MSX MUSIC (FM Pac), pero sólo hace uso de 4 canales.

Nada más insertar el cartucho en el slot correspondiente del ordenador nos aparece lo que es la única presentación del programa: vemos cómo va apareciendo poco a poco un buque militar. Al pulsar la barra espaciadora nos aparecerán unos menús en japonés. Primeramente nos preguntará si deseamos jugar con ratón o no, a lo que respondermos No pulsando la tecla ESC del ordenador. En segundo lugar nos preguntará si queremos cargar una partida grabada por nosotros, le diremos que NO seleccionando la primera opción. En este caso pasará a preguntarnos si queremos jugar con el MAPA ya predefinido o bien elegir entre alguna de las 5 misiones disponibles. Finalmente confirmaremos nuestra selección.

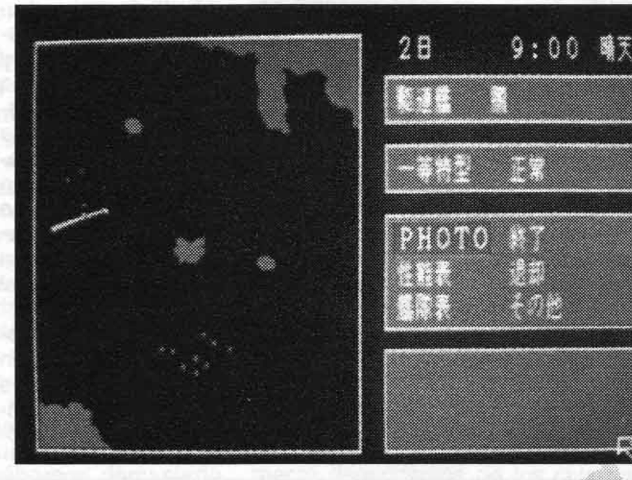
Optaremos, por ejemplo, por elegir entre alguna de las 5 misiones que nos ofrece el programa. Concretamente elegiremos la quinta, la última opción, por una sencilla razón, el la única en la que podremos utilizar los aviones de combate, lo que hace más entretenido el juego.

Si elegimos jugar con el MAPA nos saldrán 2 menús, uno de información y otro para empezar a jugar.

EL JUEGO

En la parte superior derecha de la pantalla nos aparece el día y hora y 3 cajas con sus correspondientes menús (A,B y C):

A) Seleccionamos el barco activo en cada momento. Éste aparece bien diferenciado del resto en la pantalla de nuestro radar. De todas formas, cada barco puede seleccionarse directamente con los cursores en la pantalla del radar.



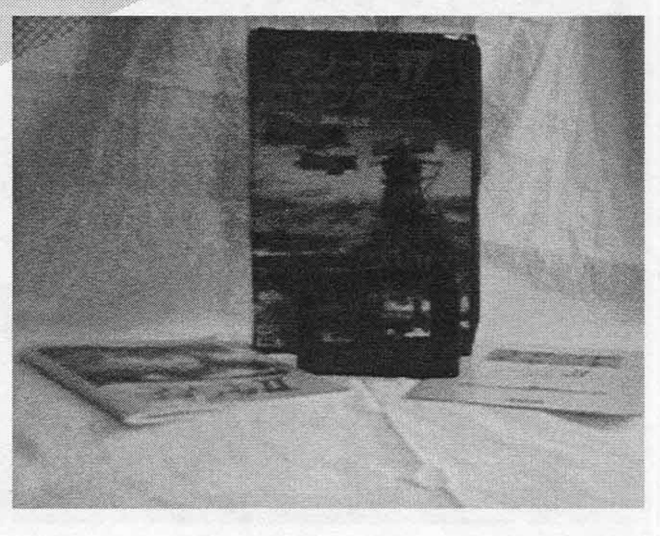
B) Nos facilita el nombre y tipo del barco que tenemos activado o seleccionado.

C) Aquí nos encontramos con 6 menús más:

1.- PHOTO: nos facilita una vista aérea de la posición de nuestra flota o escuadrón. Esta opción únicamente se podrá seleccionar una vez por cada barco. Al seleccionar el modo PHOTO nos encontramos con otro menú y más opciones:

a) Con esta opción podemos mover el barco hasta la posición que queramos y que nos permita. Después de hacer un cambio en la situación de uno de los buques nos preguntará si estamos conformes con dicho cambio o no.

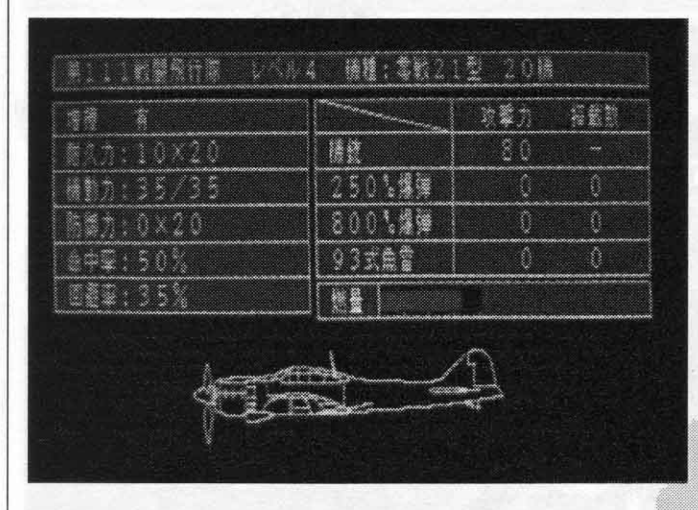
c) Información sobre la longitud de desplazamiento.



d) Giramos el buque 90º cada vez que seleccionemos esta opción.

e) Giramos el buque pero en sentido contrario al anterior.

f) Esta opción no aparece siempre, ya



que es para los aviones. Nos informa de los aviones que quedan en el portaviones, y nos permite seleccionarlos para sacarlos para después moverlos con la primera opción.

g) DATA: informe sobre el buque.

h) QUIT: salir.

i) END: finalizar cambios.

2.- Informe sobre el buque (igual que la opción DATA)

3.- Selección de la flota. Desde aquí accederemos a otro menú:

3.1. PHO: igual que PHOTO.
3.2. Información.
3.3. AVIONES (sólo si la partida los tienes)
3.4. Volver al menú.

4.- Opción para repostar, reponer combustible, etc. Un contador nos indica si se ha efectuado y el nivel de carga del combustible.

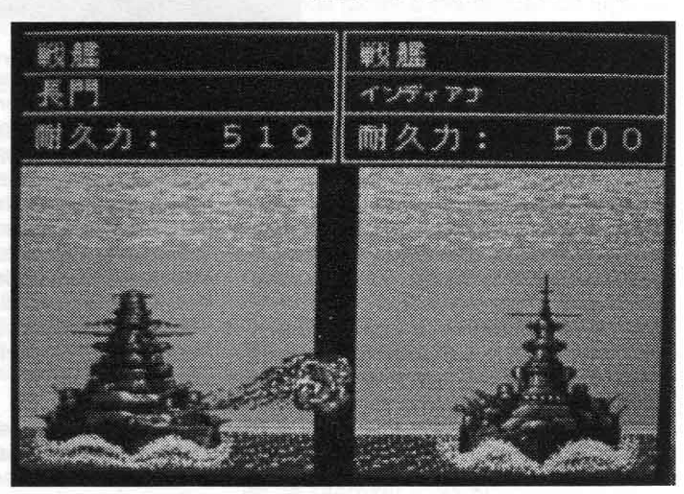
5.- Terminar/salir de la partida (Sí/No)

6.- Menú selección: efectos sonoros (sí/no), música BGM (sí/no) y grabar partida en un disco virgen.

Una vez se empieza a jugar, lo primero a hacer es preparar toda la flota, situarla, etc, pero sin acercarnos mucho a las costas enemigas, ya que "despertaremos" al bando enemigo. Cuando esto ocurra la música cambiará y en el radar se harán visibles los buques y aviones enemigos. A la hora del ataque la pantalla cambia y nos muestra un perfil de ambos buques, con información de su poder y energía. En el caso de los aviones vemos una secuencia animada del ataque, ya sea con otro escuadrón o bien contra un buque, lo que le da un cierto realismo al programa.
Cuando seleccionamos un avión (que en realidad es un escuadrón) conviene no dejarlo todo el tiempo en el aire y olvidarnos de él, ya que puede quedar sin combustible y caer. Por eso es posible hacer aterrizar a los aviones nuevamente en el portaviones (sólo hay que dirigirlos a uno de estos buques).

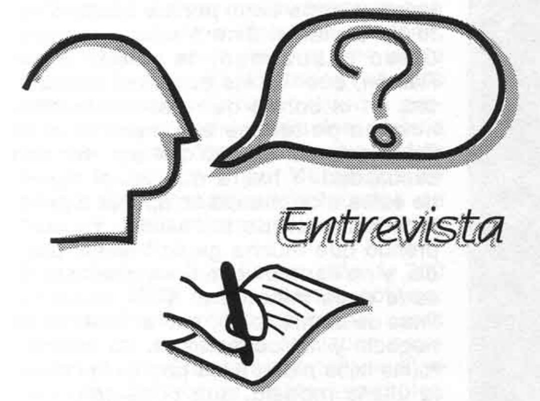
En general no podemos hablar de un excelente juego, como Risk II (Campaign Version Super Daisenryaku), y puede llegar a aburrirnos bastante. El sonido y gráficos cumplen con su prometido. Pero le falta bastante adicción. Además parece imposible ganar al enemigo, lo que nuestro interés por seguir jugando llega a ser mínimo. Por otra parte se hace bastante lento, a pesar de estar en cartucho ROM, de ahí su acierto en permitir trabajar en modo R800 con el MSX turbo R. Quizás sólo esté recomendado para aquellos que gusten de este tipo de juegos sin esperar mucho del programa.

Jesús Tarela





Carátula del juego.



Aquí tenéis el resultado de toda una serie de preguntas realizadas por Ramón Casillas al Club MSX con más solera de nuestro país. ¿Qué todavía no sabes cuál es el club MSX más antiguo de nuestro país que todavía sigue activo? Pues sigue leyendo y lo sabrás, además de otras muchas cosas que os desvelamos por primera vez en este número.

Coincidiendo con la pasada celebración del cuarto encuentro de usuarios de MSX en Barcelona, Ramón Casillas, uno de los usuarios más conocidos del país por sus colaboraciones en la MSX Club y editor del fanzine NIHONGO, ha preparado una pequeña entrevista con la directiva del Club, a fin de que todos nos conozcáis un poco mejor.

Ramón Casillas: Jesús Tarela, ¿cuándo y cómo nació HNOSTAR? ¿Cuándo sacásteis el primer número de vuestra revista?

Club Hnostar: Nuestro club se fundó el 6 de Septiembre de 1989. ¿Cómo? No sabría muy bien como decírtelo. En principio empezamos un poco en broma a ver que tal se nos daba la cosa, pero nunca pensamos que llegaríamos tan lejos. Por aquel entonces, creo recordar, ya no salían apenas juegos nacionales para MSX y no era nada fácil conseguirlos, salvo en tiendas especializadas que se dedicaban a la venta por correo como Telejuegos o Mail Soft. Por otra parte no había la relación que existe ahora entre los usuarios, lo que hacía mucho más difícil conseguir un determinado cartucho, solucionar algún problema o consultar algún tema.
Cuando nosotros decidimos entonces formar un club, fue con la intención de hacer una revista propia, que sólo estaría destinada a los socios, ya que, salvo la MSX Club de Programas, el sistema no contaba con ninguna otra publicación mensual. Además queríamos hacer una revista "de todos", más familiar, algo que no se llegó a conseguir en la MSX Club hasta que llegó a sus últimos números. Así, a finales de Septiembre del mismo año salió el Nº1 de HNOSTAR, y por sólo 100 ptas, con un formato mini que muy pocos recordarán. Un mes después salía el Nº2 con un formato como el de hoy, y al año siguiente se publicaron 6 números (la revista ya era bimestral).

R.C: ¿Cuál fue vuestro primer ordenador MSX y cuáles habéis tenido hasta hoy?

C.H:Nuestro primer MSX fue el Philips VG-8020. Recuerdo que con él nos entregaron el cartucho Fighting Rider. Concretamente lo que nos llevó a comprar el ordenador, aparte de ser una novedad, fue ver lo divertido que era jugar a este juego de esquivar obstáculos montado en una motocicleta. Posteriormente al equipo se le añadió un casete y con él llegó el primer juego en cinta: Grand National. Más tarde una disquetera externa de doble cara, impresora, Sony F700S, Philips NMS 8250, SANYO MSX2+,... En estos momentos tenemos 3 ordenadores MSX, uno de ellos sigue siendo el VG-8020 que dejamos de utilizar desde hace tiempo, y que no llegamos a vender, quizás por no deshacerse de una joya como esa, sobre todo si apenas te dan mil o dos mil duros por él.

R.C: ¿Tenéis muchos juegos originales? ¿De qué compañía tenéis más?

C.H: En casete tenemos muchos más porque además de ser más baratos, no mucho, por aquel entonces una cinta costaba 875 ptas como muchos recordaréis, los cartuchos los hemos ido vendiendo, cambiando,... ya sabes. En lo que respecta a las cintas éstas son principalmente de Erbe, Topo Soft, algunas de Mastertronic, que generalmente eran bastante malos, etc. En el año 86 u 87, no lo recuerdo muy bien, adquirimos además el cartucho de Philips Music Module, el cual costaba por aquel entonces unas 25.000 pesetas, demasiado para un cartucho que al principio no le sacábamos demasiado partido, hasta la aparición de los programas holandeses. También como ya sabrás, tenemos el cartucho Sony HBI-V1 videodigitalizador.

R.C: ¿Qué opinión tendrías si todos los fanzines de España se juntasen con vosotros para hacer la segunda revista MSX más completa del mundo?

C.H: Y yo te pregunto Ramón, ¿cuál es entonces la primera revista MSX más completa? Yo de momento no he visto ninguna revista MSX más completa que alguno de nuestros números que hemos llegado a sacar, en lo que a variedad de contenidos y secciones se refiere. Como sabes, nuestra revista es muy distinta a las demás, no llenamos las páginas sólo con comentarios de juegos y programas. Contestándote a la pregunta de puedo decir que no funcionaría. Aunque la unión hace la fuerza, y en eso estamos todos de acuerdo, por lo menos la mayoría, en este caso no sería muy acertado. En un principio puede que una unión de este estilo juntase más a los usuarios que andan un poco más o lo suyo, pero yo creo, y puede que me equivoque pero no creo, que la unión apenas duraría un par de meses. Llegaría a haber opiniones diferentes, no nos pondríamos deacuerdo en los proyectos, y a ver quien correría con todos los gastos, ... Nosotros intentamos no depender de nadie a la hora de sacar la revista, porque siempre habrá sus problemas y retrasos, y los perjudicados serán los usuarios. Solamente dependemos de los colaboradores, sin ellos no se puede sacar la revista, de que tú nos saques las fotografías, y de la obligada imprenta, que la vez pasada nos retrasó la revista tres semanas y a nosotros prepararles la revista otra semana.

R.C: ¿Qué pensarías si MSX Journal,





FKD FAN, Robby Disk, Draken, Mesxes, BCN, Nexus, HNOSTAR, NIHONGO, y próximos fanzines como el de Daniel Solís, Alex Fiego y algunos otros que ahora no recuerdo te comentasen: "- ¿Hacemos un fanzine de 100 páginas entre todos?". No creo que llegase a cuajar, pero si así fuese, ¿qué pensarías?

C.H: Después de pensarlo bien diría que no hay ningún problema. Además, 100 páginas no son muchas, nosotros las llenamos fácilmente, y no precisamente con publicidad, que tampoco la hay (ya nos gustaría), ni con enormes fotografías. Pero, y siempre hay un pero, ¿realmente serviría para algo? Yo personalmente creo que no.

En primer lugar la idea ya no se puede llevar a cabo porque la mitad de los fanzines que citas ya no existen, y los que quedan son mayoritariamente en disco (más económico para quien lo hace y envía por correo, y más cómodo). Por si fuera poco apenas quedan fanzines, salvo Robby Disk, Lehenak y MSX Journal con los que estamos en contacto. Y de NEXUS/BCN ya no sabemos nada. Tú sabes muy bien que la gente no compra los fanzines, a tí te ha ocurrido con Nihongo, lo que te obligó a cerrar la edición del fanzine. Y yo es algo que sigo sin comprender, porque 500 ptas, o 600 ptas tanto da, hoy en día relativamente no es nada, no te da ni para cinco litros de gasolina, o se las gasta uno en unas copas en apenas unos segundos. Quien no sea capaz de ahorrar 500 ptas en dos meses para comprar un fanzine no sé qué pinta con un ordenador. Y eso que nosotros regalamos bastantes revistas. Tú también sabes muy bien, Ramón, que hoy se venden revistas y fascículos de informática mensuales y semanales en el mercado a precios cercanos a las 1.000 ptas. Comprendo que uno no puede comprarse todas las revistas, y lo normal es que se compre una o dos, o incluso tres al mes. Pero en el caso del MSX en España no tenemos ninguna revista oficial que hable de nuestra máquina, recién comprada en algunos casos. En teoría los usuarios tendrían que estar preocupadísimos, sobre todo los que confían en el MSX y se han comprado un turbo R último modelo (porque tampoco hay una oferta clara en el mercado: que si PC, que si Mac, que si esperar al PowerPC,...) e intentarían conseguir por todos los medios una revista MSX en su idioma. Si esto es así, apenas se deja notar. Sé que hay usuarios que conocen sobradamente nuestra revista, pero no nos la piden.¿Es que la fotocopian? No veo que así ahorren mucho, y además la calidad no es la misma. Y tampoco creo que nuestra revista cueste tanto como para fotocopiarla, vamos. Precisamente, como sabes, estamos poniendo las cosas más fáciles y económicas para todos, y nadie tiene porque gastar dinero en enviar el dinero para la revista. Como casualidad, te puedo decir Ramón, que de las personas afortunadas en el sorteo de nuestras revistas ninguna pertenece a nuestro club de fieles lectores. Espero que sólo sea una casualidad. Y habrá que ver si alguno de estos afortunados se apunta a próximos números de la revista. Yo comprendo que mucha gente trabaja, estudia, y no tiene mucho tiempo para dedicarle unos minutos al MSX, salvo los fines de semana; por eso el MSX no es negocio y las consolas sí, de momento(los hijos piden a los padres la consola último modelo, que poca gracia les hará si tienen que comprar uno o dos cartuchos o CD Rom cada mes). Por eso nosotros también estamos pensando en fijar un precio de suscripción para todo un año y así los socios no tendrán que preocuparse de nada y la revista se entregará a tiempo.



R.C: Quizás no colabore mucho con vosotros, pero hago lo que puedo. ¿Estáis enfadados por eso u os gustaría que colaborase más?

C.H: No te preocupes por eso Ramón. Hay quienes colaboran menos porque a veces no saben muy bien cómo hacerlo, pero ellos se ofrecen a lo que sea, que es lo importante. Y también hay quien colabora más. Y cuando digo colaborar no me refiero exclusivamente a la revista o suplemento, hay otras formas de hacerlo, y tú lo sabes muy bien, al igual que Angel Carmona, Javier Dorado, Martos, Juan Miguel Gutiérrez, Manuel Pazos,... y algunos más. Cada uno hace lo que puede, que ya es más que suficiente. Además las fotografías que tú nos sacas son importantísimas para la revista. De momento estamos muy contentos con las colaboraciones que vamos recibiendo.

R.C: ¿Con la poca cantidad de usuarios que hay en España, unos 300 repartidos por varias poblaciones, cómo sale a cuenta un fanzine tan bueno y de tanta calidad? ¿Cuántos números vendéis aproximadamente? ¿Y en Galicia cuántos usuarios sois aproximadamente?

C.H: Es algo difícil de explicar y hasta de creer, porque muchos seguramente no conciben que estemos perdiendo dinero, o no saquemos apenas ningún beneficio con todo el trabajo que estamos haciendo. Nosotros empezamos a hacer la revista manual, se maquetaba a mano, igual que se hacía hace 10 ó 15 años con todas las publicaciones. Desde que salió el Nº10 (mediados de Junio del 91) la revista se está maquetando con un ordenador Apple Macintosh, como tú y la mayoría ya sabe. Pero esto es tanto o más difícil que maquetar la revista a mano si se quieren hacer las cosas un poco bien. No es lo mismo lanzar una revista maquetada a mano y a base de fotocopias normales que algo más profesional (sin llegar tampoco a calidad de imprenta porque no hay la tirada suficiente de ejemplares). La revista se hace más

interesante y entra mucho mejor en países como Japón u Holanda, es decir, llama más la atención. Por otra parte siempre hemos ofrecido todos nuestros productos con una alta calidad a precios verdaderamente ridículos. Habría que ver cuanto costaría nuestra revista en otro Club, o el par de discos de nuestro suplemento etiquetados en color, y que nosotros sólo ofrecemos por 400 ptas.
En realidad en España hay más de 300 usuarios MSX más o menos activos. Aunque en determinadas zonas, como Cataluña, los usuarios se hacen notar mucho más. Nosotros tenemos algo más de 300 socios, tanto españoles como extranjeros. De esos, unos 60 son de Cataluña, mientras que en Galicia tenemos registrados unos 40, al igual que en Andalucía, aunque no todos siguen igual de interesados por el MSX, y alguno quizás ya dejó el ordenador. No son muchos, pero como decía un usuario, entre todos formamos como una gran familia o grupo de amigos, que es lo importante. Mejor poco y bueno que mucho y malo.

R.C: ¿Qué os parece la iniciativa de la importación, pines y pegatinas de Konami?

C.H: Yo particularmente la he encontrado muy positiva, aunque tú serás quien nos pueda decir si ha valido la pena o no. Me ha sorprendido la gran cantidad de personas que se han apuntado a tal iniciativa. Enhorabuena. En cuanto a los pines y ahdesivos de Konami veo un poco difícil que puedan resultar de interés para todos, y en el caso de las pegatinas hemos recibido distintas opiniones. Según me comentabas, la idea principal era que todos se quedasen con un pequeño recuerdo de Konami y el MSX en general. En este aspecto me parece bien y te deseamos suerte.

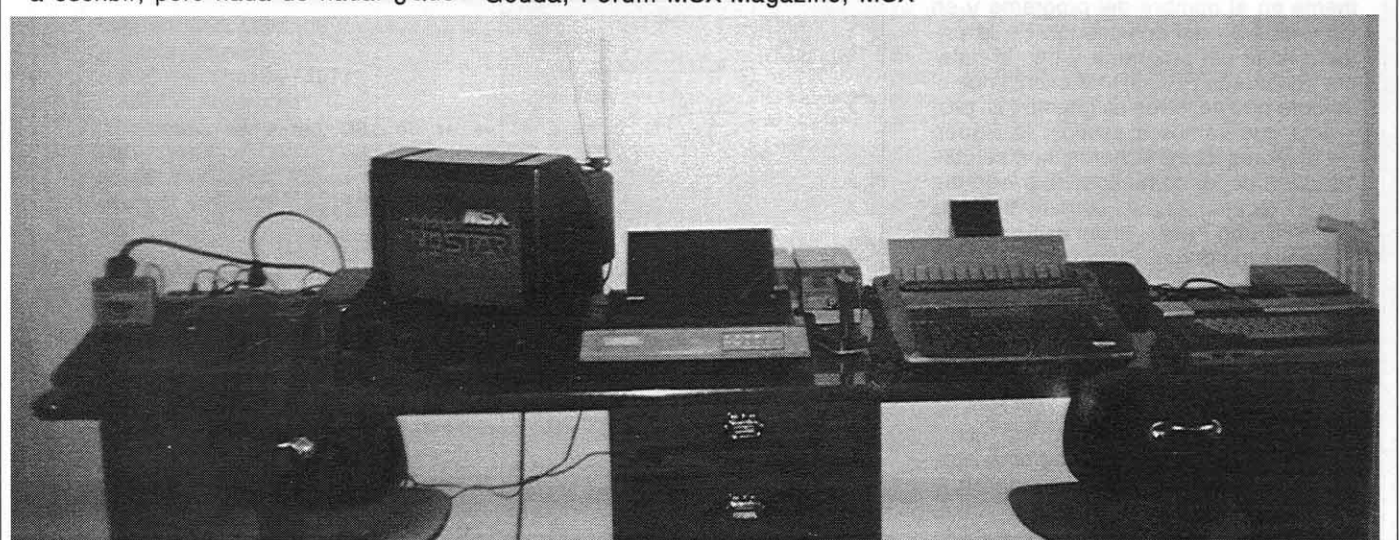
R.C: ¿Qué opinión os merece Meridiam, Lasp y la MSX CLUB?

C.H: De Meridiam me gustaría poder responderte, pero seguimos sin recibir noticias suyas, ni su catálogo, ni nada. Que conste que nosotros le hemos enviado un ejemplar gratuito a Raúl Fernández de Meridiam, al igual que Nexus, a ver si por lo menos se decidía a escribir, pero nada de nada. ¿Qué opinión tenemos de él? Pues que cada uno opinine lo que quiera. Yo no quiero hacer crítica ninguna, porque a lo mejor Raúl es una persona excelente, sus motivos tendrá para actuar de ese modo. De Luis A. Sanz (LASP) tenemos algún buen detalle por su parte; las críticas dirigidas a él siempre han sido por sus precios, pero a fin de cuentas sin él casi nadie tendría hoy el MSX2+ o turbo R, y la Msx Club seguramente cerraría antes, y al fin y al cabo él vive de eso, y todos ya sabemos cómo está la demanda MSX. De la MSX Club cosas buenas y malas. Yo creo que ellos nunca han tenido una buena organización, en ninguna de sus publicaciones, por lo menos no lo demostraban. Buenas, que hubiesen seguido con el MSX hasta el final, sin ellos LASP no hubiese importado el 2+ y posteriores turbo R, y quizás tampoco nosotros estaríamos aquí. Tarde o temprano tenía que desaparecer, porque la revista sencillamente no se vendía.



R.C: ¿Compráis algún fanzine o contactáis con alguno para intercambiarlos? ¿Cuál?

C.H: Sí. Nosotros siempre intercambiamos con otras publicaciones españolas y extranjeras, salvo en raras ocasiones. Lo hacemos con todas las publicaciones españolas que nos escriben, como Lehenak, Robby Disk, ... Igualmente con el extranjero: MSX Club GHQ, Club Gouda, Forum MSX Magazine, MSX Forever, Syntax, ... También regalamos muchos ejemplares para promocionar la revista, algo que desgradaciadamente y sintiéndolo mucho, no vamos a poder seguir haciendo, porque gastamos una gran cantidad de dinero que no es moco de pavo. Cada revista que enviamos a un país europeo nos sale por unas 1.000 ptas, y enviarla a Japón esa misma cantidad ya sólo cuesta en gastos de envío.
Nosotros tenemos muchos más gastos de los que uno pueda imaginar. Además necesitamos tener unos fondos por si alguien nos encarga software o hardware, ya que nosotros sólo cobramos el 50% por adelantado o incluso nada, todo depende de estos fondos. Por eso tenemos pensado cambiar un poco la organización, en donde todos saldrán beneficiados, empezando por fijar una suscripción a la revista durante todo un año, algo que nos está pidiendo la mayoría de los lectores últimamente.
Esperamos Ramón, que con tus preguntas todos puedan conocernos mejor, y es posible que en próximos números incluyamos una sección de este estilo como alguien ya nos sugirió. Un saludo a todos los que nos leéis número a número.



CURSO DE TURBO PASCAL

En este número os presentamos la segunda entrega de este curso de Turbo Pascal. Esta vez hablamos un poco sobre las constantes, códigos, etc. Y siempre con programas de ejemplo explicados.

Por Antonio Fernández Otero

EL PASADO NÚMERO

En primer lugar vamos ha ver una posible solución al ejercicio que os dejé propuesto en el número anterior. En la figura 4 aparece el listado que da solución a este ejercicio, en él aparece una nueva instrucción esta es: CLRSCR. Su función es borrar la pantalla, su equivalente en BASIC es CLS. Las demás órdenes ya han sido comentadas en el número anterior.

Pascal es un lenguaje ordenado que consta de secciones bien definidas, cada una de las cuales sirve para un propósito determinado. Las secciones principales de un programa Pascal son: la cabecera o encabezamiento del programa, la sección de datos y la sección de código cuyos componentes los podemos ver en la figura 2.

LA CABECERA DEL PROGRAMA

Las dos primeras líneas de un programa en Turbo Pascal consisten generalmente en el nombre del programa y en las directivas del compilador. En la primera línea del programa y tras la palabra reservada PROGRAM escribimos el nombre que nosotros asignemos al programa que vamos a escribir; le siguen los nombres de los ficheros que se utilizan para poder comunicar el programa con el exterior (input, output), ficheros que en Turbo Pascal al ser estándars no es necesario poner. Ejemplos:

```
Program NombreProg;
Program NombreProg(Input,Out
put);
Program NombreProg(Input,Pri
nter);
```

La segunda línea del programa contiene las directivas del compilador, que puede jugar un importante y vital papel en los programas de Turbo Pascal, condad de la sentencia GOTO y sin embargo la incluyó en el lenguaje que el desarrolló,lo cual no deja de ser curioso.De todas formas podemos escribir cua quier programa en Turbo Pascal prescindiendo totalmente de la sentencia GOTO.

```
Cabecera del programa
    Nombre del programa
    Directivas del compilador

Secci n de datos
    Declaraci n de constantes  ─┐
    Declaraci n de tipos        ├─ Declaraci n
    Declaraci n de variables    │  de datos
    Declaraci n de etiquetas   ─┘

Secci n de c digo
    Procedimientos  ─┐
    Funciones        ├─ Bloques de
    Bloque de programa ┘  programa
```

Figura 2.- Estructura de un programa de Turbo Pascal.

DECLARACIÓN DE CONSTANTES

A lo largo de un programa muchos valores permanecen constantes hasta el final del mismo. La utilización de identificadores constantes (como por ejemplo DíasPorSemana y HorasPorDía) simplifica los programas y las modificaciones que tengamos que hacer.La palabra reservada CONST de Turbo Pascal señala el comienzo de un bloque de declaración de constantes. (Palabras reservadas son aquellas que solamente utiliza Turbo Pascal; estas no pueden ser definidas como identificadores por los usuarios.)

En Turbo Pascal disponemos de dos tipos de constantes: no tipificadas (no tipificables) y tipeadas (tipificables). Una constante no tipificable se declara con la

```
PROGRAM CAMBIO;
VAR
    C,A,G,P:REAL;
BEGIN
    CLRSCR;
    WRITE('Introduce el valor de 100 yenes en pese
    tas:');
    READLN(C);
    WRITELN;
    WRITE('Introduce el precio del articulo (en ye
    nes):');
    READLN(A);
    WRITELN;
    WRITE('Introduce el valor de los gastos de envio
    (en yenes):");
    READLN(G);
    P:=((A+G)*C)/100;
    WRITELN;
    WRITELN;
    WRITE('Los gastos son de ',P:9:2,' pesetas.');
END.
```

Figura 1.-

siguiente sintaxis: un identificador seguido de un signo igual,un valor literal (numérico o de texto),y punto y coma como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
CONST
DíasPorSemana=7;
HorasPorDía=24;
Mensaje="Buenos días";
```

Las constantes tipificables se declaran de forma similar excepto que la definición del tipo se inserta entre el identificador y el signo igual como semuestra en el siguiente ejemplo:

```
CONST
DíasPorSemana:Integer=7;
Mensaje:String[20]="Buenos
Días";
Interés:Real=0.14;
```

A las constantes tipificables se les puede variar su valor en el programa, por lo que más que constantes se pueden considerar como variables inicializadas.

DECLARACIÓN DE TIPOS

En este bloque comienza con la palabra reservada TYPE, y en Él podemos crear nuestros propios tipos de datos para declarar variables combinando las estructuras de datos y los tipos estándar ofrecidos por Turbo Pascal.La capacidad para crear tipos de datos a medida del usuario es una de las características más potentes de este leguaje.

La forma general para escribir declaraciones de tipos es un identificador seguido de un signo igual, el tipo de dato y un punto y coma,como se muestra en el ejemplo siguiente:

```
TYPE
 TipoPaga=(Salario, Extras);
   Cliente=Record
     Nombre:String[30];
     Edad:Integer;
     Ingresos:Real;
   End;
 MaxCadena=String[255];
ListaNombres=Array[1..100] of
String [30];
```

(Todas las estructuras que hay en los ejemplos serán comentados en profundidad, así que no os esforcéis en intentar comprenderlas ahora).

DECLARACIÓN DE VARIABLES

Las variables, como ya sabemos,son valores que pueden cambiar. Mediante la palabra reservada VAR indicamos el comienzo del bloque de declaración de variables.

Cada variable debe tener asignado un tipo de dato, este puede ser un tipo de dato estándar (por ejemplo boolean, real, integer) o un tipo que previamente hayamos definido en el bloque de declaración de tipos.El formato para la declaración de variables es casi el mismo que el que utilizamos para las declaraciones TYPE, pero el identificador es seguido por dos puntos en lugar del signo igual:

```
VAR
i,j,k:Integer;
x,y,z:Real;
SobreLímite:Boolean;
Ad:Adtipo;
```

Los identificadores se usan para nombrar etiquetas, constantes, tipos, variables, procedimientos y funciones. Un identificador consiste en una letra o carácter de subrayado seguido de cualquier combinación de letras,dígitos o subrayados. El límite de longitud de un identificador viene dado por la longitud de una línea, 127 caracteres, donde todos los caracteres son significativos. ejemplos:

TURBO
cuadrado
personas_contadas
FechaNacimiento
3aRaiz ***No vale, comienza con un dígito***
Dos Palabras ***No vale, no debe tener espacios***
VAR ***No vale, es una palabra reservada***

Turbo Pascal no distingue entre mayúsculas y minúsculas. Si el identificador de una variable es: VALOR, durante el programa puedes referirte a ella con: valor, VAloR, valOr,... para Turbo Pascal estos identificadores son el mismo.

LA SECCIÓN DE CÓDIGO

La tercera parte, y más importante,

```
PROGRAM EJEMPLOS;
LABEL
  Fin_de_Programa;
CONST
  E=2.7182818;       (* Constante no tipificable *)
  CLAVE:STRING[15]='ABRETE SESAMO';    {Constante tipi
  ficable}
VAR
  A,R:BYTE;
  B:INTEGER;
  C:REAL;
  D:CHAR;
  F:STRING[6];
  G:BOOLEAN;
BEGIN
  CLRSCR;     {BORRA LA PANTALLA}
  WRITELN(CLAVE);WRITELN;
  A:=9;WRITELN('La variable A es de tipo byte y vale:
  ',A);
  WRITELN;R:=250+A;G:=TRUE;
  WRITELN('R es de tipo byte y vale 250+A=',R);WRITELN;
  WRITELN('La variable booleana vale:',g);WRITELN;
  WRITELN('El valor del numero E es:',e);
  b:=23458;WRITELN;
  C:=B/A*PI;
  CLavE:='CIERRATE SESAMO';F:='I LOVE MSX';
  WRITELN('Este es un numero real presentado sin forma
  to:',C);
  WRITELN('y este el mismo numero con formato:',c:16:9);
  writeln;
  WRITELN(F);
  GOTO FIN_DE_PROGRAMA;
  WRITELN('ESTE MENSAJE NO APARECERA');
  WRITELN('EN LA PANTALLA AL EJECUTAR');
  WRITELN('EL PROGRAMA.');
  FIN_DE_PROGRAMA:
  WRITELN;
  WRITE(CLAVE);
END.
```

Figura 5.--

de un programa en Turbo Pascal es la sección de código. Es la parte más larga y contiene las instrucciones para hacer funcionar el programa.

La sección de código siempre contiene un bloque de programa,y con frecuencia contiene procedimientos y funciones. En Turbo Pascal, la parte del programa que se ejecuta en primer lugar, el bloque del programa, se define al final del programa como se muestra en la figura 3.En este bloque van todas las sentencias del programa principal,precedidas por la palabra reservada BEGIN y teniendo como última palabra del código fuente la palabra reservada END,terminando el programa con el signo "." (punto) como último carácter de todo el programa.

Por ahora sólo diré que los procedimientos y funciones son subprogramas que serán usados en el programa. Estos subprogamas tienen el mismo esquema que un programa, es decir, tienen su encabezamiento, su sección de datos y su bloque de programa.

Pascal nos proporciona un rico conjunto de tipos de datos, cada tipo para un propósito específico. Algunas variables se incorporan como equipación estándar, mientras que otras las definimos nosotros mismos en el bloque de declaración de tipos.

Turbo Pascal nos ofrece seis tipos de datos estándar. Byte (palabras, octetos), se utilizan para números pequeños y sin signo; integer (enteros), para números sin cifras decimales; real (reales), para números con cifras decimales; boolean (lógicos o booleanos), para expresar condiciones de verdadero o falso,y ipos char (carácter),para guardar caracteres. Además de los tipos de datos estándar encontrados en Pascal, Turbo Pascal proporciona el tipo de dato string (cadena), para almacenar cadenas de caracteres.Seguidamente vamos a examinar estos tipos de datos estándar:

BYTE

Una variable de tipo byte ocupa un byte de memoria.Un byte es un valor numérico sin signo que puede variar desde 0 hata 255. Cuando el valor asignado a un byte sobrepasa 255, el valor de la variable pasa a tomar el valor más bajo.

Por ejemplo, añadiendo 1 a una variable byte con un valor de 255, el resultado es 0.

NTEGER

Como los bytes,los integers (enteros) tienen valores numÉricos que no contienen cifras decimales. Como ocupan dos bytes de longitud, los enteros puedentener un valor que oscila entre -32768 y 32767. De la misma forma que los bytes los integers se redondean cuando sobrepasan el límite; por eso cuando se añade un 1 a un integer que tiene el valor 32767, su nuevo valor será -32768.

REAL

Cualquier variable numÉrica que contiene valores mayores que 32767,menores que -32768, o contiene una cantidad decimal, debe ser real. El tipo de dato real requiere seis bytes de almacenamiento y puede variar su rango desde 10E-38 hasta 10E38.

CHAR

Como el tipo byte,el tipo de datos char, ocupa un byte de almacenamiento de memoria. La variable char se usa para manipulación y comparación de textos, así como en sentencias de asignación de cadenas.

STRING

El tipo de datos string almacena información de texto. Una variable de tipo string puede tener una longitud de 1 a 255 caracteres,pero ocupa un byte más en memoria que su longitud definida. Esto es porque el primer byte de un string guarda la longitud de la cadena de caracteres que acaba de introducirse. En la figura 4 aparece un ejemplo de como está asignada la memoria en una variable de tipo string.

BOOLEAN

Este tipo de datos se usa para la representación de valores lógicos,es decir aquellos que solo pueden tomar los valores de TRUE (verdadero) y FALSE (falso). Ocupan un solo byte de memoria.

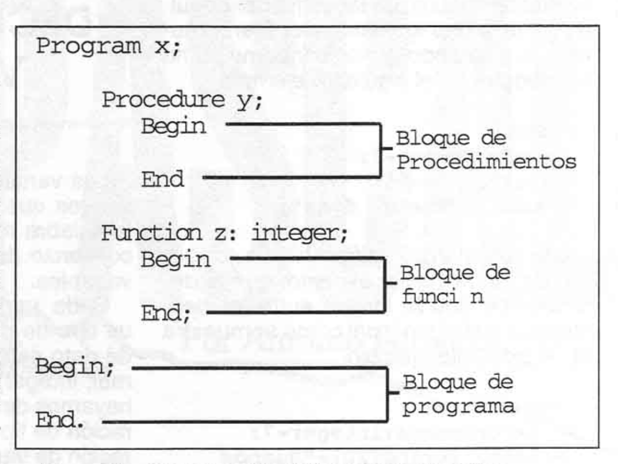


Figura 3.- Organización de la sección de código.

El la figura 5 hay un programa (que no realiza nada en concreto), este contiene ejemplos de lo que hemos visto en este capítulo. En este programa aparece en una sentencia de asignación el identificador PI, este se refiere al famoso número (3.14...), sin embargo no lo hemos declarado en nigún sitio. Esta es una constante predefinida en Turbo Pascal, por lo que puede ser llamada sin necesidad de definirla previamente. Fijaros también en que la etiqueta FIN_DE_PROGRAMA tiene a continuación dos puntos y no punto y coma.

Y aquí acaba esta segunda entrega,si tenéis alguna duda o sugerencia escribir al club y tendréis respuesta en el próximo número.

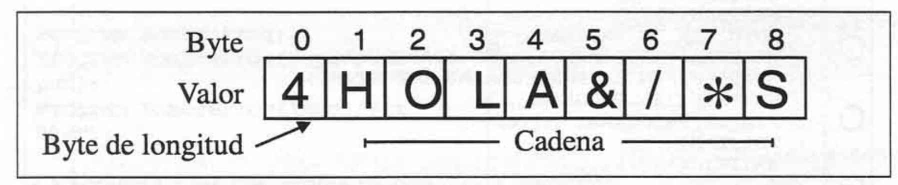


Figura 4.- Memoria asignada a una variable STRING [8].

PREGUNTAS

¿Pueden compilarse los programas de Turbo Pascal de tal manera que se puedan usar desde el Basic en lugar del Dos, puesto que es un programa en C.M.? También quisiera saber cúal es el equivalente "OUT" del Basic en el Turbo Pascal y cuál su sintaxis para utilizarlo.

Francesc Reyes (Barcelona)

No existe ninguna sentencia en Turbo Pascal que realice la función OUT del Basic. A pesar de esto tu problema tiene fácil solución, siempre y cuando tengas unos mínimos conocimientos de lenguaje máquina. Para realizar esta tarea utilizaremos la sentencia INLINE, ésta le dice a Turbo Pascal que trate el código que sigue como instrucciones de lenguaje máquina.

Por ejemplo, para enviar al puerto &HAA el valor &H40 en lenguaje máquina podríamos hacer lo siguiente:

C.M	Ensamblador
3E40	LD A,&H40
D3AA	OUT (&HAA),A

Los valores hexadecimales de la izquierda son los que tenemos que poner tras la sentencia INLINE. En Turbo Pascal quedaría de la siguiente forma:

```
INLINE ($3E/$40/$D3/$AA);
```

Si en vez de enviar el valor &H40 queremos enviar el valor &H80 nos quedaría de esta manera:

```
INLINE ($3E/$80/$D3/$AA);
```

Y si en vez de enviarlo al puerto &HAA lo queremos enviar al puerto &H88:

```
INLINE ($3E/$80/$D3/$88);
```

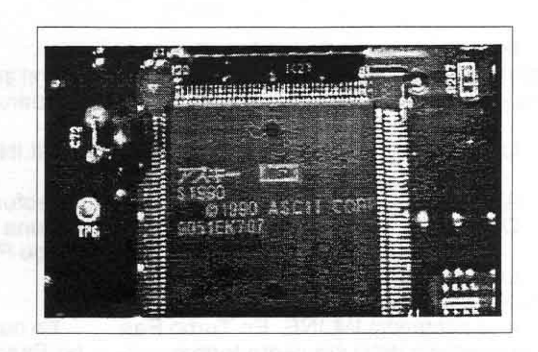
Profundizaremos más en este tema en una próxima entrega del curso de Turbo Pascal.

En cuanto a la segunda pregunta, Turbo Pascal solo nos ofrece la posibilidad de compilar nuestro programa en forma de archivo de órdenes, es decir, como un fichero .COM y que únicamente se puede ejecutar desde el DOS. Esto es debido a que el programa compilado contendrá llamadas a las BIOS del DOS para realizar ciertas tareas (ya que el compilador de Turbo Pascal se desarrolló para trabajar bajo el sistema operativo). Cuando estamos en Basic trabajamos con las BIOS del MSX que no coinciden con las BIOS del DOS, por lo que de ejecutarse el C.M. de un programa de Pascal desde el Basic lo más probable sería que se nos bloquease el ordenador.

Y aquí termina esta segunda entrega del curso. La próxima la tendréis para el siguiente número de la revista, el 17.

Por último, os recordamos que esta sección está abierta a todas vuestras dudas y preguntas respecto a la programación en este lenguaje. Enviar vuestras preguntas al Club y serán respondidas en estas mismas páginas.

HAZLO TÚ MISMO



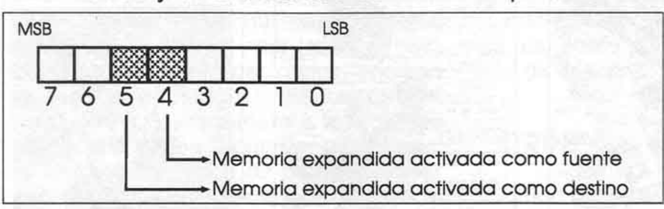
AMPLIACIÓN DE VRAM A 192K

Para montar la ampliación de VRAM necesitáis el siguiente material: un soldador, estaño, cable, una resistencia de **110Ω** (ó 2 resistencias que sumen lo mismo o muy parecido) y lo más importante, **2 memorias** (chips) **41464 RAM.**

PASOS A SEGUIR

Desenchufamos el ordenador de la red, le quitamos los tornillos y podremos quitar la carcasa superior, pero no la podremos quitar del todo porque hay tres cables que están conectados a la placa base, así que soltamos los conectores correspondientes y ya está. Quitamos los tornillos del teclado, levantamos éste por la izquierda y soltamos dos conectores que tiene a la derecha debajo de él. Ahora podemos quitar el teclado y ya vale de desarmar.

A vuestra izquierda hay un procesador muy grande, el VDP V9958 y cuatro bancos de VRAM. Aquí es donde



vamos a trabajar. Colocamos los 2 chips encima, como en el dibujo, y unimos la **tercera patilla** de ambos, **que es la única** que no toca a las del chip que tienen debajo. Los soldamos patilla a patilla asegurándonos que todas hagan contacto, menos la tercera como se ha dicho. Ahora soldamos **la tercera patilla** del chip que está arriba, en IC22, a la resistencia, y el otro extremo de la misma a la **patilla 59** del VDP.

Nos aseguramos de que no haya ningún tipo de masa por el estaño o por los extremos de las resistencias; os aconsejo que aisléis esta última. Una vez que estéis seguros de que todo está correcto colocáis los 2 conectores del teclado, los tornillos del mismo, los cables y sus conectores correspondientes, la carcasa y los tornillos.

Ahora, para probar si funciona copiáis el programa VRAM BANK que tras cargar 2 digitalizaciones en SCREEN 12 en cada página, las borrará de las mismas y las volverá a mostrar. Claro está que saldrán con una calidad inferior, ya que he usado 64K de la VRAM expandida para almacenar 2 digitalizaciones.

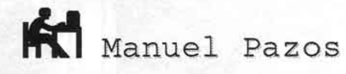
```
10 CLEAR 1000:SCREEN 12:COLOR 15,0,0:CLS
20 VDP(9)=VDP(9) OR &B00000010
30 SET PAGE 0,1:BLOAD"picture1.scc",S ' CUALQUIER
DIGITA 2+
40 LINE(0,0)-(511,211),248,BF,AND:SET PAGE 1,0
50 BLOAD"picture2.scc",S:LINE(0,0)-
(511,211),248,BF,AND  ' OTRA DIGITA 2+
60 FOR I=33 TO 44:READ AD:VDP(I)=AD:NEXT
70 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,255,1,255,5
80 VDP(46)=&B00100000
90 VDP(47)=&B11010000
100 SET PAGE 0,0:FOR I=1 TO 1000:NEXT:CLS
110 SET PAGE 1,1:FOR I=1 TO 1000:NEXT:CLS
120 SET PAGE 0:FOR I=1 TO 1000:NEXT:BEEP
130 SET PAGE 1:FOR I=1 TO 1000:NEXT:BEEP
140 FOR I=1 TO 1000:NEXT
150 FOR I=33 TO 44:READ AD:VDP(I)=AD:NEXT
160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,255,1,255,5
170 VDP(46)=&B00010000
180 VDP(47)=&B11010000
190 SET PAGE 1:FOR I=0 TO 1000:NEXT
200 SET PAGE 0:FOR I=0 TO 1000:NEXT
210 GOTO 190
```

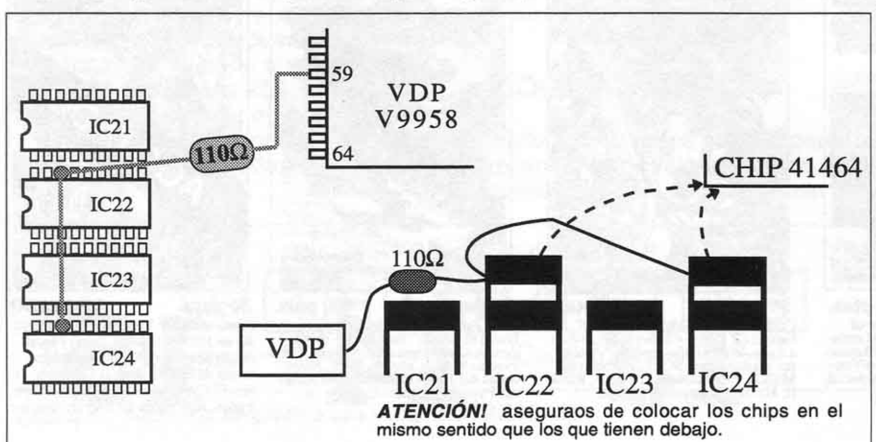
Para usar la ampliación debéis llamar a los registros del VDP directamente, el 4-5 bit del registro 45, VDP(46), que es el encargado de seleccionar la VRAM normal o la expandida.

VDP(46)=&B00100000 mem. expandida destino

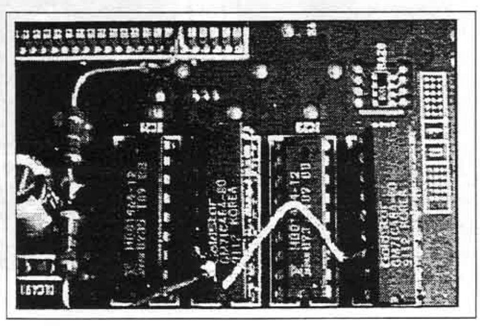
VDP(46)=&B00010000 fuente

El tema de cómo usar la ampliación es un poco complejo como para explicarlo aquí, ya que es más bien tema del VDP y sus registros.





ATENCIÓN! aseguraos de colocar los chips en el mismo sentido que los que tienen debajo.



Como pasar gráficos GIF y PCX del PC al MSX2

Pasar gráficos de PC a MSX2 es una tarea sencilla gracias a Thy Nasty Tools. Este grupo ha creado una serie de herramientas que convierten los ficheros .GIF y .PCX del PC a formatos accesibles para el screen 8 del MSX2. El paquete creado por ellos contiene dos tipos de utilidades distintas: ficheros EXE que corren bajo el MS DOS del PC y ficheros.BAS que corren bajo el MSX2 BASIC. Para sacar partido a este grupo de utilidades necesitamos un PC con una versión del MS DOS igual o superior a la 3.0 ,preferiblemente con disco duro, y por supuesto un MSX2. Para un trabajo cómodo es recomendable crear un directorio llamado DISEÑO con un subdirectorio llamado, por ejemplo, PCtoMSX2. En este subdirectorio es donde copiaremos los programas necesarios para pasar los ficheros GIF y PCX al MSX2, dichos programas son de dominio publico y se pueden encontrar con cierta facilidad. Los programas en cuestión son los siguientes:

CORREN BAJO MS DOS (PC)

GIFZ256.EXE (pasa gráficos .gif 320*200 256 colores a screen 8 256*212 256 colores en formato .256)

PCXZ256.EXE (pasa gráficos .pcx 320*200 256 colores a screen 8 256*212 256 colores en formato .256)

PCXZBL8.EXE (pasa gráficos .pcx 320*200 256 colores a screen 8 256*212 256 colores en formato .bl8)

SHOW256.EXE (muestra en el PC los ficheros .256, este formato de ficheros también se pueden visualizar en el MSX2)

SHOWBL8.EXE (muestra en el PC los ficheros .BL8, este formato de ficheros también se pueden visualizar en el MSX2)

La diferencia entre los ficheros .256 y .BL8, es que los ficheros.BL8 cargan el gráfico directamente en la VRAM y en la pagina activa del screen 8 mediante la instrucción:

```
BLOAD"[UNIDAD:] FILE.BL8",S
```

Mientras que los ficheros.256 se cargan en la VRAM mediante COPY, pudiendo seleccionarse una página de visualización distinta de la activa, mediante la instrucción:

```
COPY"FILE.256"TO(XN,YN),PAGINA
DESTINO
```

CORREN BAJO MSX2 BASIC

SHOW256.BAS (muestra en screen 8 los ficheros.256)

SHOWBL8.BAS (muestra en screen 8 los ficheros.BL8)

BL8Z256.BAS (transforma los ficheros.BL8 en ficheros.256)

256ZBL8.BAS (transforma los ficheros.256 en ficheros.BL8)

SHOWPIC.BAS (muestra en screen 8 los ficheros.PIC)

Estos ficheros en BASIC pueden adaptarse muy sencillamente a las necesidades de cada usuario, yo por ejemplo he adaptado el programa 256ZBL8 para que grabe los programas convertidos del formato .256 al formato .BL8 en el disco H: del MSX DOS 2.20.

El uso de los programas de PC para convertir los ficheros .GIF y .PCX al MSX2 es el siguiente:

GIFZ256.EXE <FICHERO ORIGEN [.GIF]> <FICHERO DESTINO [.256]>

Ejemplo:

GIFZ256.EXE ELFO.GIF ELFO.256

El proceso es el mismo para los programas PCXZ256.EXE y PCXZBL8.EXE Para ver en el PC los ficheros creados con estos programas hecemos:

SHOWBL8.EXE <FICHERO.BL8>

Ejemplo:

SHOWBL8.EXE ELFO.BL8

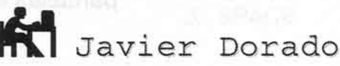
Y lo mismo vale para el programa SHOW256.EXE.

Bien, los programas vistos hasta ahora son muy útiles, sin embargo están limitados unicamente a los ficheros en formato .PCX y .GIF que tengan las dimensiones de 320*200 pixels, con lo que se quedarían fuera del alcance de estos programas aquellos ficheros que tuvieran otros formatos y dimensiones distintas como los .LBM del Deluxe Paint o los .TIFF o los .IMG etc, etc.

Para solucionar esto se pueden usar unas herramientas llamadas conversores que transforman los ficheros de unos formatos a otros, habitualmente uso dos programas que se complementan entre sí, uno es el GWS.EXE que puede transformar un fichero gráfico del PC a cualquier formato, y el otro es el CONVERT.EXE que aunque es un poco más limitado que el GWS tiene la gran ventaja de redimensionar los pixels en las medidas que nosotros le indiquemos, entre otras muchas cosas.

En cuanto a la calidad de los ficheros convertidos al MSX2 debo decir que oscila entre buena y muy buena, incluso las experiencias realizadas con un Scanner Logitech en blanco y negro, han sido muy positivas, obteniéndose unas imagenes que pasadas al MSX2 conservan una gran parte de su calidad original. Lo único que se echa a faltar en estos programas es su capacidad para pasar las imagenes a otros screens como el screen 7 donde sin duda tendrían mucha mayor resolución, especialmente las imagenes en blanco y negro y aquellas que en el PC tuvieran unicamente 16 colores. De todas formas Thy Nasty Tools han prometido sacar una nueva versión de su programa en la que se solventará este problema, ademas de incluir nuevas opciones.

Nota final: mi agradecimiento a todos los socios del club que me facilitaron los programas anteriormente comentados.

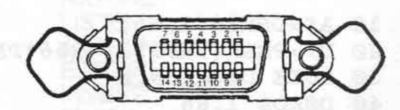


CABLE CENTRONICS PARA IMPRESORA

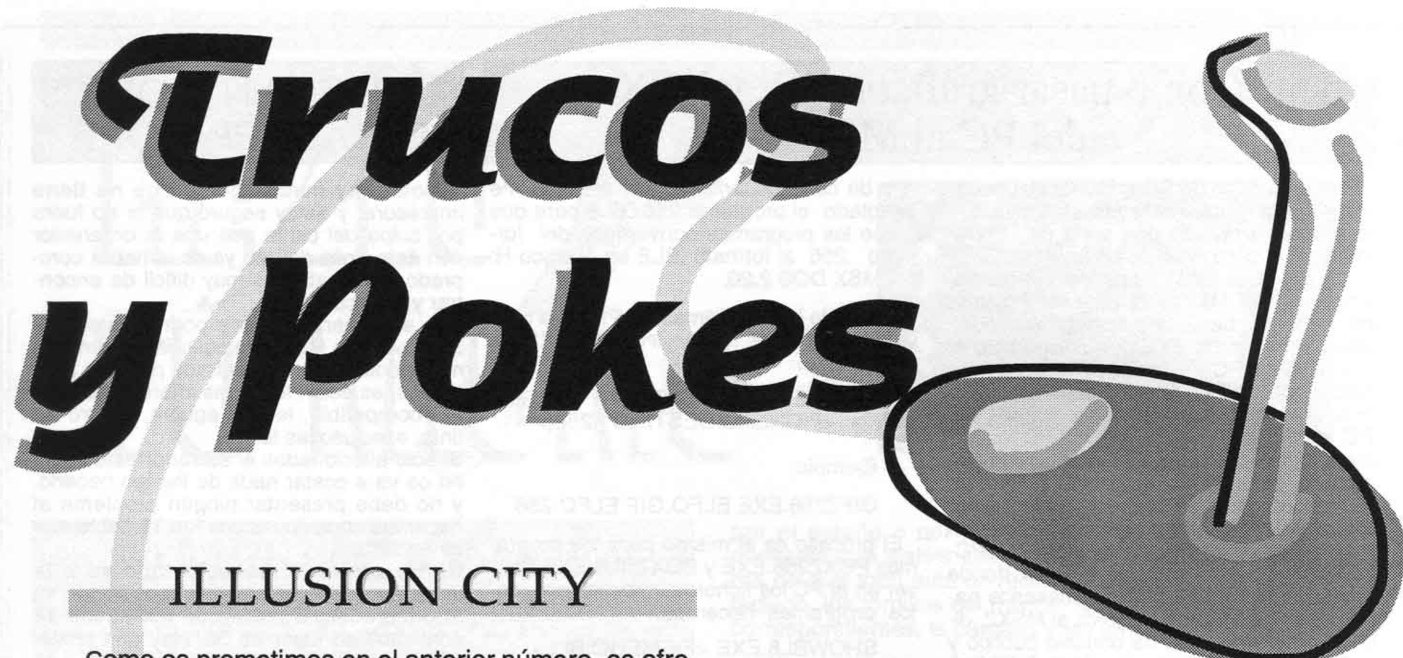
Sé que hay mucha gente que no tiene impresora, y estoy seguro que si no fuera por culpa del cable que une al ordenador con ésta, más de uno ya se la habrá comprado. Este cable es muy difícil de encontrar y muy caro.
Con el siguiente montaje podremos conectar a nuestro MSX cualquier impresora del mercado que lleve la entrada paralelo centronics, es decir, todas las impresoras para PC compatible, las de agujas, chorro de tinta, e incluso las láser.
Si sois aficcionados al soldador este cable no os va a costar nada de tiempo hacerlo, y no debe presentar ningún problema al hacer las conexiones con los 11 cable que se necesitan.
Como veréis, el conector que va a la impresora es exactamente igual al que va al ordenador, lo único que éste tiene 14 contactos en lugar de 36. Hay una limitación en cuanto a la longitud del cable, y es que éste no debe de sobrpasar el metro o metro y medio, no desafiéis a las leyes de la física...
El material necesario para llevar a cabo esta tarea es el siguiente: un conector Cetronics de 36 patillas, un conector Centronics de 14 patillas, cable de 11 hilos y soldador y estaño. Como veréis en el gráfico muchas de las patillas de la impresora se quedan sin conectar, ya que el MSX no las usa (indican al ordenador que no hay pape, etc). Para que las conexiones sean óptimas debéis estañar bien las puntas de los cables y también los contactos del conductor, y luego soldarlos.
A la hora de soldar hay que tener en cuenta que estas piezas son de plástico por lo que hay que evitarque el soldador esté mucho tiempo en contacto con el conector para evitar desgracias. Las patas de los conectores van numeradas y las conexiones las debéis hacer según este esquema:


Raúl Aguaviva
Antonio Plaza

MSX	PIN	PIN	IMPRESORA
STB	1	1	STB
DATA 0	2	2	DATA 0
DATA 1	3	3	DATA 1
DATA 2	4	4	DATA 2
DATA 3	5	5	DATA 3
DATA 4	6	6	DATA 4
DATA 5	7	7	DATA 5
DATA 6	8	8	DATA 6
DATA 7	9	9	DATA 7
NC	10	*no conectado*	
BUSY	11	11	BUSY
NC	12	*no conectado*	
NC	13	*no conectado*	
SG	14	19	GND


Conector a ordenador MSX


Conector impresora (paralelo)



Trucos y Pokes

ILLUSION CITY

Como os prometimos en el anterior número, os ofrecemos otro cargador más de Manuel Pazos. En el próximo número publicaremos el de PSYCHIC WAR.

```
1Ø 'Cargador para el Illusion City por Manuel Pazos
2Ø _KANJI2
3Ø COLOR15,Ø:SCREENØ:POKE&HF351,Ø:POKE&HF352,&HDØ:FORI=1 TO5:P(I)=&H74+4Ø*(I-1):NEXT
4Ø LOCATE 25,1:PRINT"ILLUSION CITY":PRINT TAB(25)"————"
5Ø LOCATE 2Ø,4:PRINT"SITUACION A CAMBIAR (1-8):";:S$=INPUT$(1)
6Ø SI=VAL(S$)*2-2:D$=DSKI$(Ø,14Ø1+SI)
7Ø FOR I=1 TO 6:LOCATE 17,6+I:PRINT"CAMBIAR STATUS PERSONAJE";I;"(S/N):";:R$=INPUT$(1):IF R$="N" OR R$="n" THEN NEXT:GOTO12Ø
8Ø RESTORE 13Ø
9Ø READ A$:A=VAL("&H"+A$)
1ØØ POKE &HDØØØ+P(I)+D,A:D=D+1:IF D=22 THEN D=Ø:NEXT:GOTO12Ø
11Ø GOTO 9Ø
12Ø POKE&HDØ67,&H8E:POKE&HDØ68,&H6Ø:POKE&HDØ69,1:DSKO$ Ø,14Ø1+SI
13Ø DATA Ø,Ø,Ø,FF,2Ø,2Ø,FF,Ø,E7,3,E7,3,E7,3,E7,3,FF,E7,3,FF,E7,3
14Ø '     EXP  LV       AT     MP-MPMAX HP-HPMAX DEF1    DEF 2
15Ø LOCATE 12,15:PRINT"CARGA EL ILLUSION CITY Y LA SITUACION ";S$
```

HYDEFOS

Para este juego de Hertz-Soft, Raúl Chicón nos ha enviado un pequeño cargador.

```
1Ø A$=DSKI$(1,66)
2Ø DI=PEEK(7HF351)+256*PEEK(&HF352)
3Ø POKE DI+&H39,n
4Ø DSKO$ 1,66
```

[n=número de vidas (1-99)]

EXTERLIEN

Para ver el final del juego, Raúl Chicón nos da un sencillo truco: Cargad cualquier Sistema Operativo y luego, con el disco A en la unidad, teclead:

```
A:\>ENDING
```

y pulsar <RETURN>.

FAMICLE PARODIC 2

Otro truco más de Raúl Chicón. Con cualquier editor de sectores se va al sector 17 y en la posición &H3D está lo suiguiente:

```
3E,Ø5 LD A,Ø5
```

Si modificamos Ø5, son las vidas. Poner de 1 hasta 99 (no admite más de 99). Y para conseguir vidas infinitas, en el sector 18, en la posición 6B, poner ØØen vez de Ø1.

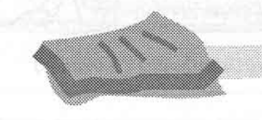
PREDATOR

Oscar Maté nos da un truco para este juego de acción. Si apretamos la tecla F1 y cuando salga el mapa la apretamos otra vez, los enemigos habrán desaparecido; ésto sólo es válido cuando nos encontramos en las pantallas donde no salgan enemigos.

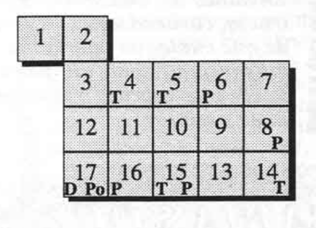
SUPER TRITORN

Para este juego de XAIN, Raúl Chicón nos da una serie de ayudas con mapa incluído.

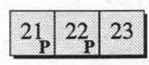
El juego consiste en liberrar a tu planeta de la invasión de estos seres y para ello deberás matar al jefe, un gran guerrero amarillo. Los objetos se consiguen bien matando bichos o bien cogiendo tesoros en las pantallas indicadas un círculo.



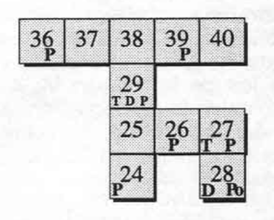




T: tesoro.
P: puerta
Po: puerta oculta
D: dragón.



18 P 19 20 Po



30 31 32 T 33 34
35 T

41 42 43 44 45 Po 46
49 48 47

Teclas: Cursores : movimiento.
DEL: abortar juego.
W: escribir en memoria los datos de la partida.
R: recuperar de la memoria datos de la partida.
Y,N: para las opciones W,R.
SPACE: usar la espada.
SHIFT: lanzar OPTIONS paralizantes.

OBJETOS:

1.- Poción roja (velocidad)
2.- Poción verde (saltox2)
3.- Poción azul
4.- Poción amarilla
5.- Poción rosa (disparo más rápido) ***11,12***
6.- Colgante verde ***27***
7.- Espada ***35***
8.- Escudo rojo ***14***
9.- Libro ***14***
10.- Corona ***28***
11.- Colgante con cruz ***29***
12.- Llave amarilla ***13,12***
13.- Llave azul ***14***
14.- Anillo rojo ***15***
15.- Anillo azul ***38***
16.- Vela ***32***
17.- Rubí ***25***
18.- Escudo amarillo ***21***

En la puerta 45, cuando se abra, ¡deberéis descubrir cómo!, se pasa al interior del castillo donde al pasar una puerta llegaréis al gran guerrero, lo matáis y ¡Oh!, gran final con una historia escrita sin ningún gráfico, un gran chasco.

P5 ——— P8
P12 ——— P1
P16 ——— P18
22P ——— 24P
17P ——— 21P
P27 ——— 23
26P ——— 29P ——— 30P

En el global de la aventura vas a necesitar 2 llaves amarillas y otras 2 azules.

Para los amantes de los pokes, el nivel de H.P. el rojo y el azul se cargan así:

```
LD A,#28
LD (#DØ24),A
LD (#DØ25),A
```

si cambias #28 por #FF tu nivel será el máximo pero decrecerá cuando te golpeen.

Si tenéis la versión que permite cargar/grabar lo que guardas en memoria, lo hacen con un fichero, por ejemplo "Triton.dat". Pues bien, las posiciones 11,12,13 (hexadecimal) son para EXP(11) y HP(12,13).

VARIOS

SWORD OF LEGEND LENAM

Para acceder a las BGM de este juego introducir el disco D pulsando simultáneamente las teclas BGM. (Daniel Higuero).

HYDEFOS

Para acceder a las BGM de este juego introducir el disco A pulsando simultáneamente las teclas BGM. (Daniel Higuero).

PEACH UP, DON!

Los paswords son: MUSIC, ORANGE, MARCH y OASIS. (MCCM).

ARC

Para acceder al pasword pulsar F1: ALFRED-J-K y COWABUNGA. (MSX I.C.M.).

DIZZY

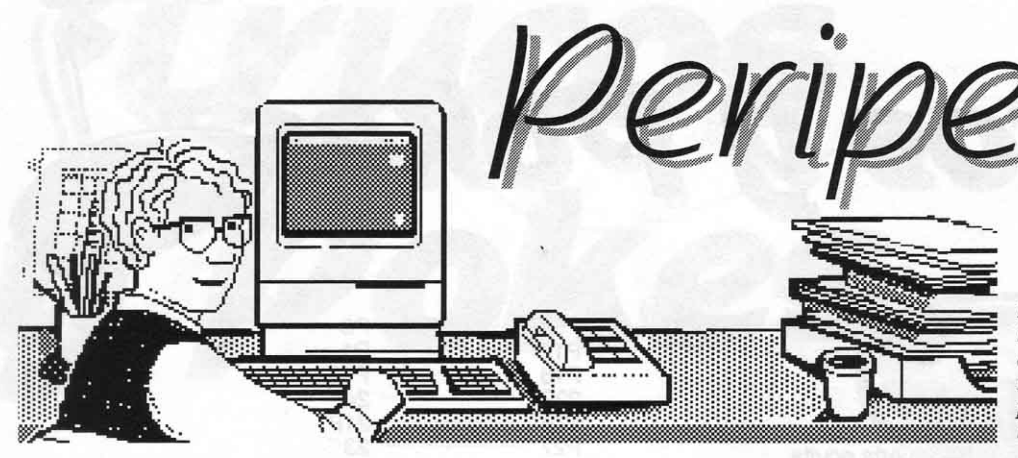
Estos son los paswords para los 13 niveles: (MSX I.C.M)

ENGINE	NATURE
DRAGON	LISTEN
OPTION	JARGON
DIVING	EDITOR
PILOW	INVEST
PALACE	FINISH
OUTRUN	

BOZO´S BIG ADVENTURE

2.- EARTH	4.- MACRO
3.- SPACE	5.- CREAM

Peripecias

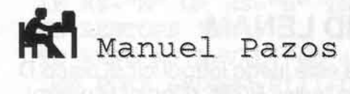


Envíanos tus descubrimientos, trucos, curiosidades, ... Y recuerda que cualquier aportación, por muy insignificante que parezca, puede interesarnos a todos. Anímate y escribe.

ESCRIBIR EN SCREEN 12

Aquí tenéis un breve programa con el que podréis escribir en SCREEN 12 sin problemas:

```
10 SCREEN 12:COLOR 15,0,0:
CLS: COPY (0,0)-(255,211),1
TO (0,0),0
20 X=30:Y=30
30 I$=INKEY$:IF I$="" THEN
30
40  PUT KANJI (X,Y),&H2300
+ASC(I$),15,TAND
50 X=X+12:IF X>240 THEN X=0
:Y=Y+16
60 GOTO 30
```



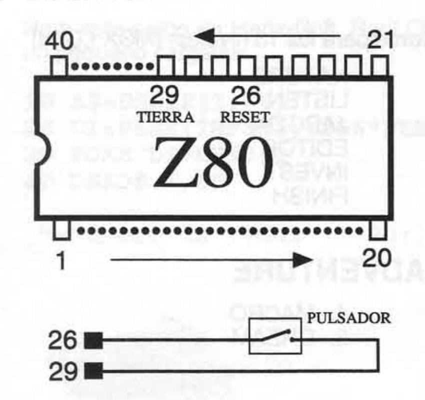
Manuel Pazos

★★★

RESET

Para que se produzca el reset es necesario conectar la patilla 26 del Z80 (entrada de reset) con la patilla 29 (correspondiente a tierra) o cualquier otro punto del ordenador que esté conectado a tierra (masa).

La disposicióm de las patillas en el Z80 es la siguiente:



Se empieza a contar a partir de la muesca lateral de izquierda a derecha y de abajo hacia arriba.

Para su realización se sueldan 2 cables, uno a la patilla 26 y otro a la 29, y se unen ambos cables intercalando entre ellos un pulsador. Así, cada vez que se pulse se producirá un reset.

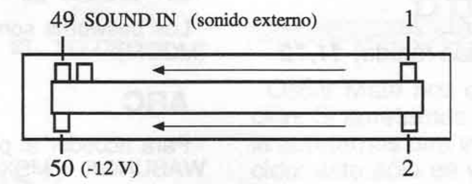


Alfonso Díaz

★★★

ENTRADA PARA SONIDO EXTERNO

En la ranura de cartuchos hay una clavija, la número 49, que sirve de entrada para sonido externo. Conectando cualquier fuente de sonido entre esta entrada y masa (clavijas 41 y 43) es posible escuchar dicho sonido a través del MSX. La disposición de clavijas en el conector de cartuchos es la siguiente:



Hay que poner especial cuidado en no confundirla con la clavija Nº50 que lleva -12V. Por lo tanto, si no se está seguro de que sea la clavija correcta mejor no conectar.



Alfonso Díaz

★★★

¿SABIAS QUE ...?

•¿Sabías que Micro Cabin ha sacado el Illusion City para Mega Drive? Pues no os extrañeis, que son MUCHAS las conversiones que se están haciendo. Por lo que he visto, los gráficos son iguales a los de la versión MSX, todo casi igual, salvo la presentación que es mucho más larga. Creo, no estoy muy seguro, que ha salido en CD Rom. Manuel Pazos.

• Conectando el ordenador a un equipo musical nos llevamos la sorpresa de que el PSG gana un 10%, el FM PAC un 60%, el Music Module un 90% y el SCC o SCC+ un ¡150%!. Es increíble, si tenéis ocasión probadlo. Manuel Pazos.

• En el SD Snatcher, cuando matamos al sacerdote y nos echan del Junker, nos dan un disfraz y un nuevo nombre. ¿Sabéis qué nombre? ¡Solid Snake!, y no sólo tiene esta relación con el Metal Gear II, sino que Petrovich Madnar, el creador de Metal Gear, es el diseñador y creador de Bioloid, nombre científico que recibe el Snatcher. Quién iba a decir que toda la movida del SD Snatcher la produce el causante de los problemas de Solid Snake... Manuel Pazos.

• ¿Sabías que el llamado Aleste Epilogue o Aleste Special no se llama así sino Aleste Legend? Manuel Pazos.

• ¿Sabías que el turbo R, además de ser lo que todos ya sabéis, el último modelo MSX, es también un modelo de coche, concretamente del fabricante Bentley (su precio es de unos 25 o 30 millones, casi nada...)? Jesús Tarela.

• En una conocida revista de información de ordenadores PC compatibles, todos los meses viene una lista con los códigos de interpretación de todas las variantes de estos ordenadores (XT, AT, 386, 3SX, PSX, P4X, BX, BSX, ...). ¿Sabías que en medio de esta lista aparece el MSX? Como explicación simplemente ponen "tipo MSX", ¡lógico!. Puesto en la lista parace como si fuese un PC último modelo, y es que con tanta terminación SX... cualquiera lo diría. Jesús Tarela.

Por Juan M. del Río

Modelos MSX

Bienvenidos a esta nueva sección, en la que podréis encontrar información sobre cómo eran los primeros ordenadores MSX, en qué se distinguían, etc. Serán comentados únicamente algunos (comentar todos sería "la historia interminable") de los aparecidos hasta 1987.

Los ordenadores que comentaremos serán, a tres por número, los siguientes:

CANON V-20
JVC HC-7E
MITSUBISHI ML-FX1/FX2

PHILIPS VG-8020
SONY HB-10P/75P/55P/501P
SVI-728/738 X'PRESS

TOSHIBA HX-10
PHILIPS VG-8235
SONY HB-F500P

No se incluyen todos los modelos ni todas las marcas (faltan DAEWOO-DYNADATA, GOLDSTAR, PANASONIC, SANYO, YAMAHA y YASHICA), por las razones ya expuestas. Serán, por lo tanto, tres entregas, en la última de las cuales mencionaremos a los MSX2. Quizá más tarde os hable también de otros ordenadores que existieron por aquella época, pero que hoy día están prácticamente olvidados, a pesar de sus especiales características (DRAGON 64, ENTERPRISE 64, EXELVISION EXL-100, PHILIPS :YES, SINCLAIR QL, THOMSON M05-E...). Pero eso es otra historia.

CANON V-20

Este ordenador japonés era distribuido en España por la propia Canon España, S.A. Su memoria RAM es de 64 Kb (en un principio existieron MSX de 16 y 32 Kb, pero poco duraron). Consta de las siguientes conexiones: Cassette, impresora, audio-vídeo -estas dos cubiertas por tapas de goma- y TV en la parte trasera; los conectores de joystick, en la parte frontal (lo cual obliga a desconectarlos si se desea emplear el teclado); las entradas de cartuchos -o de conector de unidad de disco- se encuentran una en la parte superior izquierda del teclado, y otra en el lateral izquierdo del aparato. El interruptor de encendido se encuentra en el lateral derecho, estando además la fuente de alimentación en el interior, lo cual evita el uso de cajas transformadoras externas. El teclado consta de 73 teclas, entre las que se incluye el símbolo de libra esterlina y la tecla multiacento. Las teclas de cursor son grandes y de forma diferente a las alfanuméricas. Además, las teclas de función, INS, DEL, HOME y STOP se encuentran en la parte superior con una forma y tamaño también diferentes al resto, destacando la tecla STOP en el extremo izquierdo, para poder pulsarla simultáneamente con CTRL con la misma mano. Posee dos diodos LED de color verde para indicar POWER (encima de HOME) y CAPS (al lado de esta tecla). Además se aprecia al lado de CODE un espacio similar al de CAPS para el diodo de KANA en la versión japonesa.

El ordenador es de color negro con toques de blanco y las teclas son: gris oscuro las alfanuméricas, gris claro las "semiespeciales" (SHIFT, RETURN, ESC...), gris intermedio con flechas naranjas las del cursor, y negras las superiores, distinguiéndose las de función por ser lisas, mientras que STOP, INS, DEL y HOME tienen un tacto especial, por su diseño "a rayas".En definitiva, es un ordenador MSX de primera generación que se puede calificar de normal, pues su única distinción es el tamaño y forma de algunas teclas, y eso no es una característica demasiado importante.

JVC HC-7E

Este ordenador, también japonés, era distribuido en España por la empresa Eure,S.A. Sus conexiones están distribuidas del siguiente modo: en la parte trasera, la salida RF para televisión (la imagen será visible en el canal 36 UHF, como en el resto de los MSX europeos; frecuencia no modificable, lo cual puede causar problemas), junto a los también habituales conectores de cassette e impresora, ydos conectores poco corrientes para imagen: una salida RGB tipo DIN de cinco clavijas y un EUROCONECTOR, del que carece hasta mi MSX2+, y sin el cual es imposible digitalizar imágenes; pero no olvidemos que estamos hablando de un MSX de primera generación y todo esto queda muy lejos. Seguimos: los conectores de joystick están en el lateral izquierdo y los de cartuchos se sitúan: uno en el lateral derecho y otro en la parte trasera. Posee botón de reset, también atrás, lo mismo que el interruptor de corriente. El teclado es de la buena calidad que siempre ha caracterizado a los MSX, por encima de los nefastos teclados SINCLAIR. El tamaño de las teclas es normal, sin caer en las exageraciones de otros modelos, estando las teclas del cursor, edición, funciones, SELECT y STOP bien separadas de las otras (aquí la STOP también está a la izquierda, como en el CANON). Posee tres diodos LED: uno redondo y rojo para el POWER, situado encima de DEL, y dos verdes rectangulares para indicar CAPS y CODE. Sí. Habéis leído bien. Los señores de CANON no se han preocupado de suprimir el indicador de KANA ON en la versión europea, aunque sí han incluido la libra esterlina y sustituido el yen por la barra inversa (esta última característica se da en todos los ordenadores europeos). El color del mueble es gris y negro, siendo las teclas alfanuméricas blancas y el resto negras (quizá demasiado contraste). Posee tecla "muerta" multiacento.

En conclusión, un ordenador que se puede calificar de superior a los demás por la inclusión de euroconector y RGB, así como botón de RESET, de los cuales carecen muchos MSX de primera generación, aunque se echa en falta la salida de audio-vídeo tradicional.



MITSUBISHI ML-FX1/FX2

Eran distribuidos por la empresa Mabel, S.A. Las diferencias entre ambos modelos son mínimas: el FX2 contiene 16 Kb de ROM extra donde se incluye la aplicación MAP, que también se pudo adquirir como cartucho.

Las conexiones externas de estos dos modelos de ordenador MSX son las habituales: TV, audio-vídeo, impresora, joystick, cassette, y dos entradas de cartuchos, una de ellas en la parte superior del mueble, a la derecha. Quizá lo más destacable de estos dos modelos (como ya he dicho son totalmente iguales en todo excepto el MAP) sea el teclado, de 89 teclas, con keypad numérico situado a la derecha, el cual contiene los números, los cuatro símbolos matemáticos y el punto y la coma. Debajo de este keypad se encuentran las teclas del cursor.

El diseño del ordenador es elegante y le da un nivel bastante alto dentro de los MSX: la mera inclusión del keypad ya es una razón de peso para valorarlo. El color del mueble es negro, y las teclas son: alfanuméricas blancas, y las demás grises. Posee tecla muerta y símbolo de libra (si insisto en esto es porque no todos poseen estas teclas). Destaca el gran tamaño de CAPS, GRAPH y CODE en comparación con otros modelos.

Para concluir, decir que es un ordenador bastante digno dentro de la primera generación de MSX, y la inclusión del paquete MAP en el FX2 lo hace -hacía- más atractivo al comprador. Como dato curioso os diré que Mitsubishi comercializó también un ratón (ML-10MA) casi al mismo tiempo que estos ordenadores, anticipándose a la inminente llegada del MSX2, que, como después veríamos, no fue tan inminente y estuvo llena de problemas.

Si deseáis aportar datos sobre otros modelos de ordenador MSX ó MSX2 que no tenga previsto comentar, podéis enviármelos a la dirección del Club.

MSX PAINT IV

Juan Salas, el creador de este conocido editor gráfico, os ofrece a continuación unas cuantas explicaciones acerca del mismo, como son los cambios para pasar de la versión 4.00 a la 4.03, realizaciones de presentaciones, animaciones, etc.

VERSIÓN 4.00

Estas son las correcciones que hay que hacer en MSX PAINT IV para pasarlo a la version 4.03.

Carga los programas con LOAD". Cambia las líneas indicadas, y graba el programa con SAVE". Estos son los cambios quetienes que hacer:

a) DIGITIZE.PRG

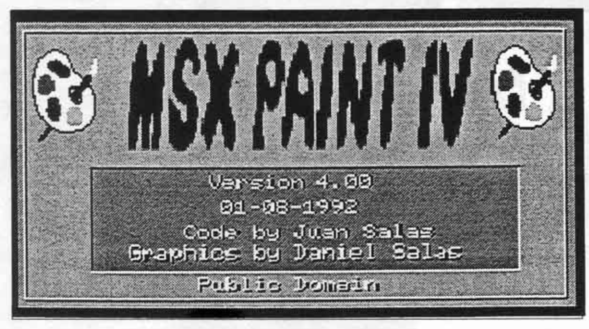
```
1680 B$=STR$(NS):FI$="FILE"+RIG
HT$(B$,LEN(B$)1)+".SC"+HEX$ (MO)
```

b) SLIDE1.PRG

```
370 IFMO=7ORMO=6THENX0=X\2 ELSE
X0=X
530A$="Select pictures":N$="*.
CM"+HEX$(MO)
550 A$="Load Slideshow":N$="*.
SL"+HEX$(MO)
580 A$="Save Slideshow":N$="*.
SL"+HEX$(MO)
```

c) RUNANI.BAS

```
240 MO=VAL(RIGHT$(FI$,1)):SCRE
ENMO:SETPAGE0,1:COLOR,0,0:CLS
```



SLIDESHOW: Programa de presentación.

¿Cómo crear un slideshow?

1) Empieza el programa slideshow, y escoge "Test", prueba los diferentes modos de borrado de pantalla y anota los números que quieras utilizar, así como su velocidad.

2) Regresa al programa slideshow, escoge "Create"."Select". Y selecciona todos los dibujos que vayan a aparecer en el slideshow y en el orden que quieras en que aparezcan. Un contador te indicará cuantos dibujos has seleccionado. Puedes seleccionar cualquier tipo de dibujo, aunque lo normal es que utilices los comprimidos (los que llevan la extensión CM8, CM7, etc.), ya que de esta manera te cabrán más en un solo disco.

3) Aprieta el botón derecho del ratón para regresar al menú. Y ahora escoge "Create"."Edit". Ahora debes asignar a cada dibujo el modo del slideshow que quieras utilizar, su velocidad, y el número de segundos que quieras que esté en pantalla. Presionas con el botón izquierdo sobre cada fichero/dibujo y ajustas esos tres parámetros.

4) Regresas al menú y escoges ahora "Create"."Save". Es muy importante que grabes ahora todo el trabajo que has hecho. El fichero tiene su propia extensión, así que no escribas ninguna extensión en el nombre. La extensión es ".SLx", en donde x es el modo de pantalla en el que te encuentres. Si estás es SCREEN 8, entonces el nombre será "nombre.SL8".

5) Ahora puedes hacer correr el slideshow escogiendo el menú "Start".

Ahora que tienes un fichero "nombre.SLx" grabado, cada vez que quieras hacerlo correr, simplemente empiezas el programa slideshow, escoges "Create". "Load", escoges el nombre del fichero y luego escoges "Start". Una vez que termines el slideshow (apretando el botón derecho) y regreses al menú principal del slideshow, tendrás que cargar el fichero de nuevo, ya que al empezar el programa de nuevo se borran las variables.

Así que si estás editando un slideshow, cada vez que hayas utilizado el comando "Start" tendrás luego que cargar de nuevo el fichero con "Create" "Load", y cada vez que hayas hecho unos cambios con "Create". "Edit", siempre graba el fichero con "Create". "Save" antes de hacerlo correr con "Start", ya que sino vas a perder los cambios que hayas hecho. Esto es debido a que el programa Slideshow está compuesto de tres programas en Basic:

a) el editor y menú principal: SLIDE1.PRG



b) el programa "Test" para probar los modos: SLIDE2.PRG

c) y el programa que hace correr los slideshow SLIDE3.PRG.

La única razón de que haya dividido el programa es tres es la falta de memoria libre disponible para el Basic. Si tienes solo una unidad de disco entonces tendrás que copiar el programa SLIDE3.PRG al disco que contenga los ficheros de los dibujos, ya que éste es el único programa que se necesita para hacer correr el slideshow.

Cómo crear un slideshow automático:

Supongamos que quieres enviar un slideshow a un amigo y lo quieres hacer de forma automática, es decir que el slideshow corra sin necesidad de cargar todo el MSX PAINT.

1.- Coge un disco formateado y copia

los siguentes programas del MSX PAINT IV:

SLIDE3.PRG
XBASIC1.BIN
XBASIC2.BIN

2.- Ahora añade el fichero xxxxxxxx.SLI y tus dibujos *.CM?, *.SC? o *.ST?.

3.- Crea ahora un AUTOEXEC.BAS

```
10 BLOAD"XBASIC1.BIN",R
20 BLOAD"XBASIC2.BIN",R
30 RUN"SLIDE3.PRG"
```

4.- Cambia las siguentes líneas del SLIDE3.PRG:

`140 MO=8 : SCREEN MO` o el screen que vayas a utilizar.

`170 FI$="xxxxxxx.SLI"`es decir el nombre del fichero SLI del disco.

Y ya está creado tu demo con tu slideshow.



Tipos:

¿Cómo pasar las fuentes de caracteres de una resolución a otra?

Los ficheros de caracteres del MSX PAINT IV los diseñé en screen 7. Estos ficheros tienen la extensión ".FN7" y están grabados de forma comprimida, con la misma rutina que los ficheros ".CM?".

Así que para pasar un fichero del tipo FN7 a otro modo simplemente escoge del programa DISK la opción "Convert.Compressed 7" y escribes el nombre completo del fichero, incluyendo la terminación. De la misma manera, si quieres editar un fichero del tipo FN? de forma global simplemente lo cargas como un dibujo comprimido. De esta manera podrás cambiar los colores de todas las letras a la vez o realizar cualquier otra operación con todas las letras a la vez.

¿Cómo cargar dibujos grabados con versiones anteriores al MSX PAINT IV?

Supongamos que tienes una gran cantidad de ficheros CMP, PIC y BLK pertenecientes a las versiones anteriores del MSX PAINT o al Final Graphics. La forma más rápida es cambiándoles el nombre con el comand REN del MSX-DOS. Así tendrás que cambiar:

CMP por CM8 utilizando `REN *.CMP *.CM8`
PIC por SC8 utilizando `REN *.PIC *.SC8`
BLK por ST8 utilizando `REN *.BLK *.ST8`

La razón del cambio de nombre es la introducción de los otros tres modos gráficos del MSX-2, las SCREEN 5, 6 y 7. De esta manera es muy facil saber el modo de pantalla de un dibujo, simplemente mirando el número de su extensión.

Los ficheros CM? están comprimidos, ocupando así menos espacio en el disco.
Los ficheros SC? están grabados con BSAVE.
Los ficheros ST? están grabados con COPY, pudiendo así grabar solo una parte del dibujo, muy adecuado para exportar dibujos al Dinamic Publisher. El fichero *.ST7 es el mismo que el *.STP del D.P.

El MSX PAINT te permite utilizar tus propias extensiones en los dibujos que crees. Si al cargar o al grabar no escribes la extensión (es decir las tres últimas letras y el punto: ".???") entonces el programa utilizará sus porpias extensiones. Por el contrario si utilizas tus propias extensiones, o quieres cargar dibujos procedentes de otros programas, simplemente escribe el nombre completo del fichero. Si por ejemplo quieres cargar un dibujo realizado con algún programa japonés y que se llama EJEMPLO.GE5 entonces seleccionas el modo de pantalla 5 (SCREEN 5) y utilizas "Load Screen" escribiendo el nombre completo del fichero, incluyendo la extensión. Si el fichero fue grabado con BSAVE, entonces el dibujo se cargará.

REPORTAJE IV
ENCUENTRO DE USUARIOS MSX

ENCUENTRO DE USUARIOS EN BARCELONA

BARCELONA

10 OCTUBRE 1993

Tal y como os adelantábamos en el pasado número, una vez más tuvo lugar en Barcelona el 4º encuentro de usuarios MSX de todo el país.

El 10 de Octubre fue un día especial para la mayoría de los usuarios que asistieron, algunos por primera vez, a esta celebración que viene celebrándose unas dos veces al año. En esta ocasión el evento estuvo organizado principalmente por Ramón Casillas y Ramón Ribas. Y también, por primera vez, la reunión duraría prácticamente todo el día, habiendo una sección por la mañana dedicada principalmente al debate y otra por la tarde de demostración exposición de fanzines, trabajos, etc.

Al evento asistieron unos 80 usuarios de todo del país, mayoritariamente de Barcelona, aunque también contó con conocidos usuarios y asociaciones como Martos, Gnosys Ltd., MSX Journal,...

Rampin Ribas se encargó de comentar un poco las últimas novedades holandesas, así como de los nuevos productos que está distribuyendo el Club GOUDA (que podéis conseguir en nuestro Club). Por ejemplo se habló del nuevo MSX2 marca Daewoo importado de Corea, cuyo precio es de 550 florines (algo más de 40.000 ptas), de los nuevos cartuchos coreanos con hasta 128 juegos de MSX1,... También el Club GOUDA distribuye para Holanda el programa ALADIN a un precio de 140 florines, algo que nosotros también estamos haciendo.

Otro tema de interés para los usuarios fue el de las ampliaciones de memoria RAM. Por lo visto Angel Culla agotó todas las ampliaciones de 1Mb que le quedaban, y ahora sólo es posible adquirírselas a Leonardo Padial o a clubs europeos como Gouda o West Friesland. También se comentó que las ampliaciones españolas no contemplaban la posibilidad de que el programa emplease esa ampliación, a diferencia que la que vende Gouda en Holanda por unas 20.000 ptas.

La estrella fue la presentación del SD Snatcher en inglés, aunque la versión de Oasis tiene algún que otro fallo que seguramente muchos ya habréis notado. Otros juegos japoneses traducidos al inglés son YS III, Rune Master II, Tower of Gazzel. También se tiene previsto sacar la versión del Princess Maker, pero se necesitará el MSX DOS 2. Otros títulos sobre los que se está trabajando son Illusion City, Sorcerian, YS II, y Xak II. Sin duda alguna se han decidido a traducir lo mejor del soft japonés.

En cuanto a producciones propias ya han salido las segundas partes de dos conocidos juegos, como son el Pumpkin Adventure II y el Magnar 2. También se citó algún nuevo ensamblador para el R800 del turbo R.

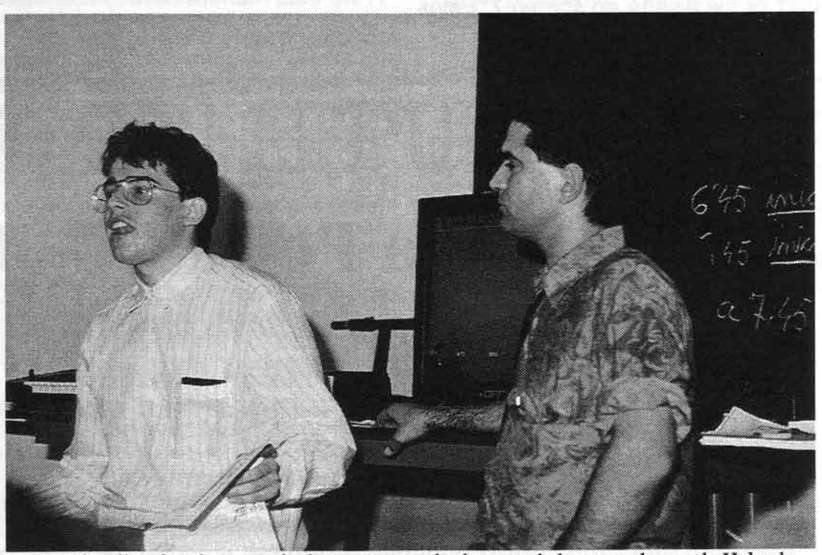
Muchos deseaban conocer algo más acerca del nuevo videoprocesador V9990, pero se han quedado con las ganas, porque poco se sabe todavía. Se dijo que no era totalmente compatible con el V9958, y que no había *screens* sino comandos con el nombre de B1,B2, ... También se comentó algo sobre un cartucho de 512K de sampling y 8 canales FM stéreo, del cual nosotros no tenemos información.

Nuestro colaborador Fco. Jesús Martos habló sobre los nuevos programas y utilidades japoneses, que en realidad son muy pocos. Nos os citaremos cuales son estas noveades porque Martos ya lo comentó en nuestro pasado número.

Daniel Zorita, de Valladolid, presentó el juego tipo columns llamado New Megablocks, del cual ya os hemos hablado en nuestro pasado número 13, y que ha sido realizado por Marcos Vega de Zamora.

Decir también que MERIDIAM estuvo


Al encuentro asistieron más de 80 usuarios procedentes de diversas localidades del país.


Ramón Ribas fue el encargado de comentar todas las novedades procedentes de Holanda.

presente y anunció que abandonaba el tema de la importación de software y hardware. La retirada de Meridiam se ha debido, según Raúl Fernández, a problemas con algunos usuarios a la hora de pagar.

Pero lo que más le ha gustado a los usuarios fue el momento de los sorteos. Como os prometíamos en el número pasado el Club ha sorteado una decena de ejemplaresde la revista, así como un par de Suplementos en Disco. También Ramón Casillas ha sorteado juegos japoneses originales entre todos aquelos que ayudaron a su importación. FKD y MSX Journal también sortearon algunas copias de sus fanzines.

El Club sorteó 5 ejemplares del Nº14 siendo uno de ellos en color, y otros 5 del Nº15, también uno de ellos en color. Aquí tenéis la relación de todos los agraciados:

José Miguel Collel (Barcelona)
David Moreno Álvarez (Sant Boi)
Rubén (Sant Boi)
Ramón Ribas Casasayas (Barcelona)
Javier Varo (Sabadell)
Jorge Pascual (Alcoy, Alicante)
Miguel Angel Moreno (Sta. Coloma)
Abel Navarro (Sant Boi)
Javier Sorinas (Tarragona)
Francisco Bénítez (El Prat,Barcelona)

Los suples en disco fueron para:

Daniel Zorita (Valladolid)
Jordi Navales (Barcelona)

Sorteo de FKD´S FAN:

Oscar Castaño (Sta. Coloma)
Jaime Picón (Sabadell)
Vicente Espada (Mollet)
Rubén Juárez (Barcelona)

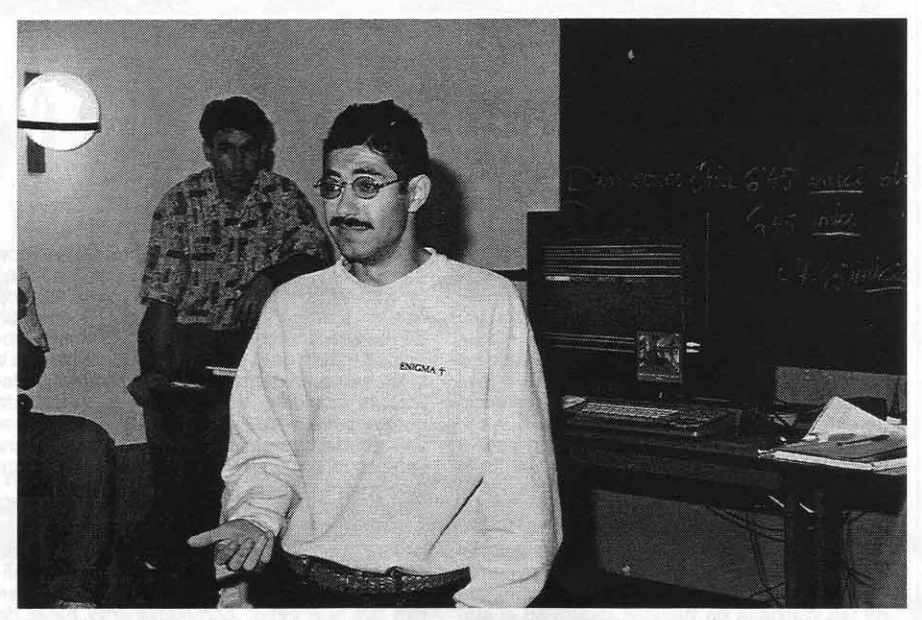
Sorteo de MSX JOURNAL:

Vicente Marcos (Barcelona)
Manuel León (Vilanova i la Geltrú)

Sorteo de juegos japoneses:

Xavid Cánovas (Sabadell), TENNIS.
Daniel Zorita (Valladolid), GOLF.
Manuel García (Palall de Plegamans, Barcelona), KUNG FU.
Manuel Varela (Madrid), PINK SOX MANÍA.
Antonio Fdez. Otero (Sada, La Coruña), COPY AID.
Mario Gómez (Gerona), MADOU ... 1·2·3.
Vicente Espada (Mollet, Barcelona), YUKA.
Agustín Caneda (Villagarcía, Pontevedra), SUPER COBRA.
David Baena (Barcelona), HYPER SPORTS.
Javier Varo (Sabadell,Barcelona), SUPER PINK SOX.
Francisco Ferrera (Barcelona), RALBA.

El ganador del concurso de pantallas del Kings Valley 2, por votación, fue José Manuel López Navarro que se llevó el juego Pink Sox 2.



La reunión también contó con la presencia de conocidos usuarios como Francisco Martos.


Ramón Casillas fue el encargado de sortear varios ejemplares de nuestra revista entre los asistentes.


Uno de los agraciados en el sorteo fue Ramón Ribas que se llevó un ejemplar de nuestro último número.

Por Javier Dorado

GUNSHIP THE HELICOPTER SIMULATION

By MicroProse SOFTWARE

De todos es sabido que si los MSX tienen un punto débil ese son los simuladores, cuyo número existente probablemente no llegará a diez, y sin embargo los MSX2 pueden equipararse a cualquier modelo de ordenador en los que los simuladores aereos o de cualquier otro tipo son much más habituales, como lo demuestra la existencia de este fantástico juego elaborado por una filial de MicroProse en Japón. El juego corre perfectamente en un ordenador de 128 kb lo que contrasta con los 256 kb que necesita la versión de PC con la que la versión MSX2 tiene un gran parecido.

Al cargar el juego nos aparece una imagen del 64-H-029A o sea del helicoptero mientras suena la conocidisima musica de la cabalgata de las Walkirias de Wagner, usada en el ataque de helicopteros de la pelicula Apocalisys Now. A continuación entramos en la misión preestablecida del juego que consiste en un vuelo de entrenamiento en una base militar de USA, con la opción CHANGE entramos en un submenú con las siguientes opciones:

PILOT:

NEW PILOT: crear un nuevo piloto.

SHOW PILOT: mostrar las medallas, grado y destino actual del piloto.

LOAD PILOT: cargar un nuevo piloto desde el user disk.

ERASE PILOT: borrar un piloto del user disk.

DUTY:

FLIGHT TRAINING: vuelo de entrenamiento en USA.

ASIA: misiones de combate en Vietnam.

CENTROAMERICA: misiones de combate en Centro America.

ORIENTE MEDIO: misiones de combate en el desierto contra naciones Arabes.

EUROPA OCCIDENTAL: misiones de combate contra las tropas del Pacto de Varsovia.

STYLE:

REGULAR MISIONS: realizar misiones con un elevado grado de dificultad.

MISIONES VOLUNTARIAS: realizar misiones con un grado de dificultad muy elevado.

MISIONES PELIGROSAS: misiones casi imposibles de llevar a cabo.

REALITY:

FLIYING: se puede elegir entre vuelo fácil y vuelo real.

LANDING: se puede elegir entre aterrizajes fáciles o reales.

TIEMPO: se puede elegir entre vuelo con viento o sin viento.

ENEMIGOS: son de tres tipos, de primera linea, 2¶ linea o 3¶ linea.

Despues de todos estos menús podemos entrar ya en el juego en sí.primero se nos informa de la naturaleza de nuestra misión, del código necesario para poder pasar entre nuestras lineas una vez cumplida esta, y de la posición en que están localizados nuestros objetivos, una vez cumplimentados todos estos requisitos podemos comenzar a jugar. El encendido de motores se realiza con las teclas de función F1, F2 y F3, las teclas F4 y F5 son para reducir y aumentar potencia respectivamente.

Con la tecla GRPH accedemos a un mapa donde podemos ver las posiciones enemigas en rojo y las amigas en azul, observaremos que un puntero negro nos indica la posición de nuestro primer objetivo, sin embargo podemos mover este puntero con los cursores o el joistyck para señalar cualquier objetivo distinto, la posición del puntero es importante porque entre otras cosas se ve reflejada en el INS del helicoptero, que a su vez sirve para señalar el rumbo que debemos seguir para alcanzar nuestro objetivo.

Con la tecla D accedemos a un gráfico que nos indica los daños que ha sufrido nuestro helicoptero por el fuego enemigo, en el gráfico se señala en amarillo las piezas cuya eficacia ha sido reducida por los disparos y en rojo las que están completamente fuera de función, este informe de daños también se refleja en la parte superior del COPKIT mediante letras que se corresponden a las distintas piezas del helicoptero.

La letra J sirve para espulsar del helicoptero el armamento que llevamos con el fín de reducir peso, esta opción es útil si hemos sido alcanzados en el motor y el helicoptero no puede volver a elevarse debido a la carga que llevamos. La tecla SELECT tiene la misión de seleccionar el armamento necesario para atacar los distintos objetivos, la función de cada arma se indica en otra parte del articulo. Con la tecla HOME se activa el lanzamiento de bengalas para "distraer" a los misiles guiados por el calor. La tecla INS activa el lanzamiento de "chaff", el chaff tiene la misma función que las bengalas, sólo que esta vez es para los misiles guiados por radar. Con la tecla DEL activamos el interferidor electronico para misiles guiados por el calor (infrarrojos). Con la tecla STOP activamos el interferidor para misiles guiados por radar.

Estos interferidores electronicos deben usarse con cuidado, ya que al hacerlo, al mismo tiempo que bloqueamos la capacidad de busqueda de los misiles nos hacemos mucho mas "visibles" a los radares enemigos, ademas si estos interferidores se usan de forma muy seguida pierden eficacia.

Para obtener una buena puntuación con este juego, conviene tener presente unos cuantos consejos de un piloto experto como yo. Lo primero es vijilar la altura, lo ideal es mantenerla en todo momento entre 1 y 1.5, debemos usar las montañas y colinas como escudos contra los radares enemigos, lo mejor es irlas bordeando para atacar al enemigo por sorpresa. Otra cosa que conviene tener presente es que entre nuestro objetivo y nuestra base se encuentran un gran número de enemigos, debemos "liquidarlos" previamante antes de encararnos con el objetivo principal y secundario. Para aterrizar debemos hacerlo muy suavemente, el indicador de perdida de altitud nunca debe bajar de 5 ó de lo contrario nuestra carrera militar acabará "prematuramente". Por último, cuando los misiles enemigos vuelen hacia tí, (en el radar aparecen en color amarillo o rojo), vuela haciendo amplios giros a izquierda y derecha para esquivarlos.

En cuanto a gráficos, estos son de tipo poligonal, lo que junto a una adecuada combinación de lineas y color producen un efecto bastante realista.

Bueno y esto es todo, espero que hagas una brillante carrera militar como piloto de combate.

ARMAMENTO GUNSHIP

Ametralladora 30 mm: Se dirige automáticamente hacia el objetivo designado por el TADS, el cañón tiene una mayor exactitud disparando hacia el frente. El punto de mira del TADS se volverá más brillante al mejorar las posibilidades de hacer blanco, el alcance efectivo del cañón es de 0.7 Kilometros Hacia el frente y 0.4 Kilometros disparando hacia el lateral.

Misil Antitanque AGM-114A Hellfire: Está guiado por medio del laser hacia el objetivo mientras el TADS esté fijado sobre él, alcance minimo 200 metros, alcance máximo 6 Kilometros

Cohetes FFAR de 2,75": No llevan ningún tipo de guía. Debe centrar el punto de mira con la caja del TADS y disparar, los cohetes vuelan hacia adelante en linea recta hacia el objetivo, una vez disparados no es necesario seguir centrando el objetivo con el TADS y el punto de mira, el alcance máximo de estos cohetes es de 1,8 kilometros, pero la exactitud aumenta al dismunuir la distancia.

Misil AIM-9L Sidewinder: Es un misil aire-aire del tipo "dispara y olvida" centre el TADS sobre un objetivo aereo y asegúrese de que este se encuentra enfrente suyo, mejor cuanto mas proximo al punto de mira, dispare entonces el misil, olvidandose de él y pasando a otro objetivo, debe tener en cuenta que el enemigo puede usar contramedidas electronicas o usar alguna maniobra evasiva que impida al misil hacer blanco. Alcance máximo del Sidewinder modelo L es de 18 kilometros, pero su alcance efectivo comienza a partir de los 6 kilometros.

Restricciones de Armamento

Ciertas armas sólo son eficaces contra determinados objetivos. El Cañón de 30 mm es efectivo contra cualquier cosa, excepto contra bunkers a los que sólo podrá destruir muy ocasionalmente. El misil Hellfire es efectivo contra objetivos "DUROS" (Blindad Bunkers), peroos y no contra objetivos "BLANDOS" como la infanteria. Los cohetes FFAR son efectivos contra objetivos "blandos" tales infanteria, baterias como antiaereas, depositos de aprovisionamient helipuertos. El misilo y Sidewinder sólo es efectivo contra objetivos aereos, no efectividadtiene contra objetivos en tierra.

CODIGOS GUNSHIP

SEÑA	CONTRASEÑA
ACCENT	TRAMPOLINE
BILLBOARD	KICKBACK
CROMAGNON	MELODRAMA
DAKOTA	ONSTAGE
ELECTRA	VERTICAL
FOOTHOLD	INSOLENT
GRENADIER	NOCTURNE
HEDGEHOG	LOCKSMITH
IVORY	WILLOW
KNOCKOUT	PUREBRED
LOZENGE	ROMANTIC
MAZURKA	YELLOW
NEBULA	QUAKER
OVATION	UPSTAGE
PENTHOUSE	SYMPHONY
QUARTZ	ZEBRA

NOTAS DEL AUTOR

TADS : Sistema de adquisición y designación de objetivos, este sistema se combina con el armamento, y sigue continuamente al "blanco"

CHAFF: Señuelo anti-radar, son miles de tiras metalicas expulsadas por el helicoptero para confundir el radar enemigo.

FLARES: Bengalas lanzadas por el helicoptero para confundir a los misiles guiados por el calor.

INS: Sistema inercial de navegación, computa la situación actual del aparato e indica el rumbo para llegar hasta un destino prefijado.

ZSU: Vehiculo de fabricación Rusa acorazado y autopropulsado con ametralladoras antiaereas.

LZ: (Landing Zone) Zona de aterrizaje de helicopteros y tropas erotransportadas.

VSI: (Indicador de la Velocidad Verical) Marcador que señala el grado de ascenso o descenso. Si el vuelo esta nivelado el indicador marca cero.



En esta sección intentaremos dar respuesta a todas vuestras preguntas y dudas. Tan sólo iremos seleccionando todas aquellas cartas que nos puedan parecer de interés para el resto de los usuarios. A pesar de que la revista cuenta con esta sección, cada usuario recibirá particularmente una respuesta por correo.

¿El MSX turbo R puede hacer voces tipo *pitufo* con tu propia voz por el canal PCM, tal y como hace el Music Module? Tengo entendido (según un amigo de FKD soft) que el nuevo chip VDP-V9990 no va a ser montado en el turbo R, ¿es cierto?. Sigo sin comprender por qué los juegos del turbo R tienen casi todos 16 colores, comparado con la gran cantidad de colores que puede ofrecer su VDP. ¿No es muy poco esos 16 colores simultáneos para los tiempos que corren? ¿Podría el turbo R sombra en todos los aspectos a las poderosas consolas como Mega CD, Super Nintendo y Neo Geo? Felicidades Club HNOSTAR por vuestro trabajo y apoyo al MSX, gracias a clubs como este uno se siente orgulloso de tener un MSX.

Claudio Pérez (Barcelona)

Sí, con el turbo R pueden conseguirse los mismos efectos que con el Music Module, e incluso con cualquier otro programa digitalizador. El chip V9990 ya se ha montado en el turbo R, e incluso se tiene pensado comercializar un cartucho con este chip para aquellos que no quieren arriesgarse a montarlo internamente, aunque su precio será demasiado caro. Aunque eso sí, esto no correrá a cargo de Panasonic, ya que de momento no se tiene pensado sacar ningún turbo R de serie con este nuevo videoprocesador en Japón. La mayoría de los juegos emplean 16 colores, y en screen 5 porque tiene sus ventajas, una de ellas es que pueden guardarse 4 páginas de gráficos en la VRAM, y además la velocidad es mucho mayor. Por eso el screen 8 o 12 sólo se emplea para las presentaciones de los juegos, aunque dependiendo del juego podría utilizarse alguno de estos modos gráficos. No hemos visto de lo que es capaz de hacer el nuevo VDP V9990, pero es de suponer que acelerará enormemente la velocidad de los gráficos, y permitirá más colores y más resolución. Siento decirte que el turbo R no supera en lo que a calidad de refiere a la Super Nintendo, y menos a la NEO GEO o a las nuevas 32bits de Amiga y Panasonic 3DO, ya que estas consolas tienen potentes chips de gráficos de los que el MSX carece. Ten en cuenta que el MSX no está destinado únicamente al juego, si no sería una consola más, pero aún así tenemos unos juegos con una calidad excepcional, y yo creo que es más que suficiente. Además, los mejores juegos no son especialmente los que mejores gráficos y efectos tienen, aunque eso es un factor muy a considerar, sino aquellos que llegan a entretener, aunque sólo tengan dos o tres colores. Yo he visto la presentación de un juego de la Wolf Team para Mega CD que es como una auténtica película de dibujos animados (aunque la animación no es muy perfecta) y diría que se podría hacer igualmente para MSX. Hoy en día los lectores de CD ROM se pueden adquirir desde unas 30 ó 35 mil pesetas (el de la Mega CD creo que cuesta unas 50.000 ptas). Los MSX pueden sorportar CD ROM, bien directamente (con el V9990, y creo recordar que con el Sony F900) o a través del interface SCSI (se pronuncia "escasi") adaptado especialmente. También ya existen grabadores de CD ROM por algo más de medio millón (también he visto precios más baratos), y empresas que se dedican a grabar en CD ROM. Con esto quiero decir que no me extrañaría nada que pronto aparezcan los primeros juegos MSX en CD Rom, sino japoneses, sí europeos, y porque no, también españoles. A lo mejor los juegos no serían gran cosa, pero las demos serían igual de impresionantes que las que podéis haber visto en la Mega CD. Un CD ROM almacena unos 600 Mb, es decir, unos 850 discos flexibes 2DD (¿quien tiene tantos discos?). Esto quiere decir que pueden guardarse más de 11.000 imágenes en screen 12 o screen 8 y sin comprimir. Teniendo en cuenta que un lector de CD puede transferir desde 150K/seg, 300K/seg. o incluso más (eso sí, no son tan rápidos como los discos duros) en teoría podrían visualizarse de 3 a 6 imágenes por segundo, suficientes para una animación. Aunque como sabréis las demos nunca son a pantalla completa, ni en las consolas ni en el MSX, por lo que imaginaros la gran cantidad de gráficos que se podrían ver. Además de los juegos podrían guardarse todos nuestros programas MSX como copia de seguridad, ya que el CD ROM es de lo más fiable que hay hoy en día (se dice que son capaces de guardar la información por más de 100 años, ... ¿existirá algún MSX dentro de 100 años?).

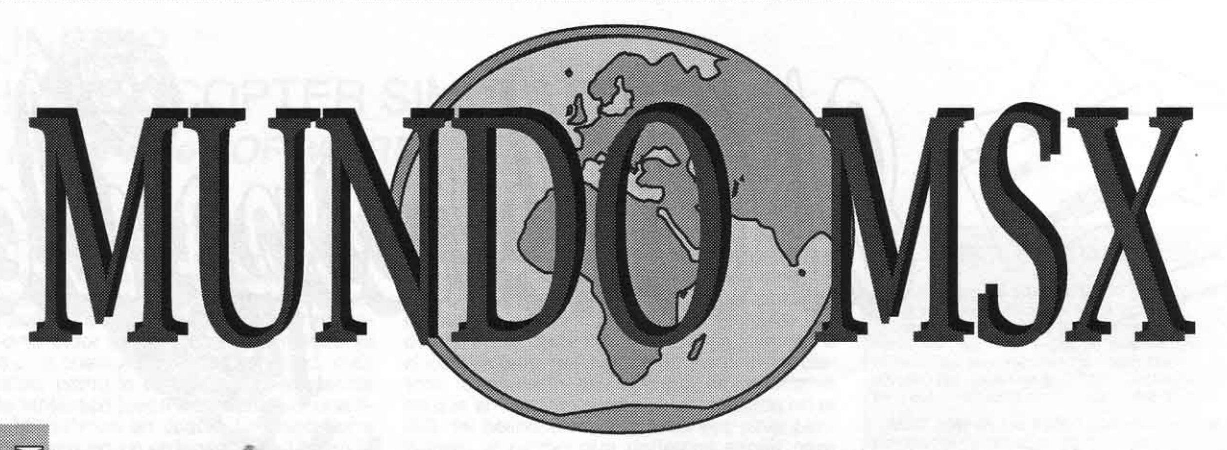
¿Cuáles son las últimas noticias que habéis recibido de Konami? ¿Ha paralizado LASP la importación de material MSX debido a las subidas? Si es así, ¿es esto momentáneo? ¿Tardará mucho tiempo para que los precios vuelvan a la normalidad?

José Manuel Soto (Bembibre)

De Konami puede decirse que abandonó el MSX hace años, pasando a editar juegos para las consolas que le daba muchos más beneficios. Puede que nos llegue algún juego de Konami desconocido hasta ahora, pero de años anteriores. En cuanto a LASP hace tiempo que no tenemos noticias suyas, pero sabemos que todavía no ha abandonado del todo al MSX. Lo que ocurre es que en LASP no pueden importar un turbo R, que no tienen que importar una sino varias unidades, porque lo tendrían que vender a un precio demasiado caro para los usuarios; sin embargo, creo, no estoy muy seguro, que encargándoles un turbo R ellos te lo importan, si es que no quieres pedirlo por tu cuenta a Japón.

Tal y como están las cosas creo que va a tardar mucho, sino muchísimo tiempo en que el yen japonés nos cueste lo mismo, ya que ha llegado a costarnos el doble que hace años. Igualmente el florín holandés ha subido bastante en apenas un año. Esto claro está, perjudica nuevamente al sistema, aunque por suerte los precios de los productos están bajando día a día.

Por Juan M. Gutierrez



MUNDO MSX

Una vez más aquí tenéis, los usuarios de MSX1, vuestra cita con este apartado creado especialmente para vosotros, en donde, como sabéis, se comentan juegos y se os informa sobre lo que pueda acontecer.

La verdad es que hay poco que contar. Hace tiempo que no sale nada nuevo, solamente se pueden recuperar los juegos que hay ya hechos para este ordenador, como por ejemplo Fantasy Zone 2, un arcade, no lo sé con seguridad, pero creo que es un megarom para MSX1, y seguro que hay muchos más que desconocemos, ojalá que algún día los podamos recuperar. De momento, los usuarios de MSX1 pueden conseguir esos cartuchos que se han visto muy poco por aquí, como por ejemplo el Parodius o Shalom. Estos juegos todavía se pueden seguir pidiendo a Japón, pero el coste de cada cartucho es muy elevado, así que fácilmente cada cartucho puede costarte ocho o nueve mil pesetas, pero por lo menos tienes la oportunidad de comprarlo. Aún no me he pasado por Madrid, en donde en algunos sitios vendían auténticas rarezas, en cuanto lo haga compraré, si les quedan existencias (especialmente Mail Soft) los cartuchos que tengan y los venderé al mismo precio que me costaron, así tendréis la oportunidad de adquirir más software para vuestro ordenador.

NOTICIAS

Martos ya ha sacado una de las dos recopilaciones de juegos MSX1 en disco, y le ha tocado a la recopilación de Konami, en donde puedes encontrarte con nada menos que 37 cartuchos de Konami, alguno de ellos poco conocidos, como el Video Hustler o Konami´s Mahjon. Falta uno por conseguir, en concreto el RC741 llamado Konami Synthesizer, así mismo tampoco conocemos algunas series RC más, como los números RC8, RC9, RC22, RC27, RC38, RC42, RC43, RC44 y por último el RC45, en total 10 cartuchos no megarom de los que se sabe muy poco o nada sobre ellos. Como véis todavía nos faltan cosas por descubrir de Konami.

En cuanto a la otra recopilación, Martos tenía ya cubiertos tres de los cinco discos que piensa sacar, y que el poseedor de una unidad de disco podrá disfrutar.

SKYGALDO

Compañía: Magical Zoo
Formato: ROM (32K)
Música:
Tipo: ARCADE

En este número comentaré el, seguramente desconocido por muchos, Skygaldo, un arcade sin desperdicio que os presento ahora:

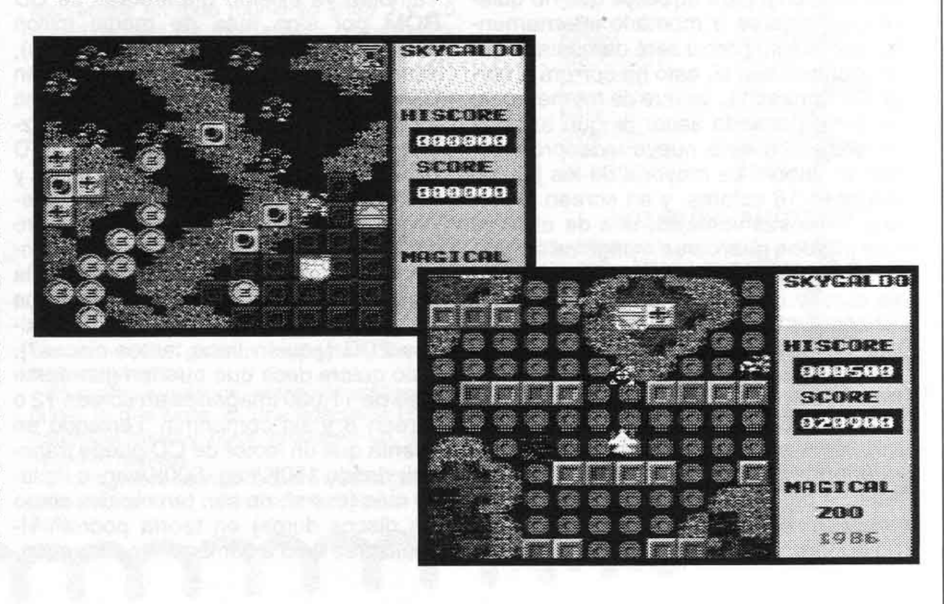
Este cartucho trata sobre un combate que libra un ROBOT contra las fuerzas enemigas. Éste tiene la opción para transformarse en avión, para así esquivar ciertos obstáculos o tener más capacidad de ataque. Muchos ya pensaréis en compararlo con el mítico Thexder de Game Arts, pero no hay comparación posible por los detalles que os comento:

La acción se desarrolla en scroll vertical, vemos a nuestro robot en una perspectiva aérea, lo cual lo hace diferente respecto al Thexder. El objetivo de SKYGALDO es bien siempre: has de llegar lo más lejos posible y obtener el mayor número de puntuación; ignoro si tiene algún tipo de final, creo que es un mapeado contínuo.

Comienzas en medio de un desastre, en medio de una guerra. Mientras avanzas puedes ver los cuerpos sin vida de tus compañeros, exterminados por el enemigo que te acosa, lo harán por tierra y por aire. Como se ha dicho antes, puedes transformarte en avión o robot para responder a los frentes, puedes activar un campo de fuerza para repeler el fuego enemigo, y la posibilidad de, mediante un punto de mira, abatir a los enemigos estáticos. Tu supervivencia depende de una barra de energía que hay en la parte inferior de la pantalla, que mermará ante los impactos enemigos o mientras estés transformado en robot.

Puedes acceder a un nivel inferior de la superficie al introducirte en los muchos transportadores que encontrarás. Al hacerlo entrarás en la pantalla de combate subterránea, que es mucho más difícil que la de superficie, pero también el único sitio donde podrás recargar energía. También existen transportadores para subir al piso superior.

Esto es lo que encierra SKYGALDO. Como veís no es muy difícil en planteamiento, aunque la dificultad es muy alta. En cuanto a gráficos y sonido he de decir que SKYGALDO no es gran cosa, pero tiene a su favor la adicción que genera este tipo de juegos. De momento nada más, espero que para el próximo número ya haya salido la recopilación de Martos, con lo cual haré un extenso comentario.



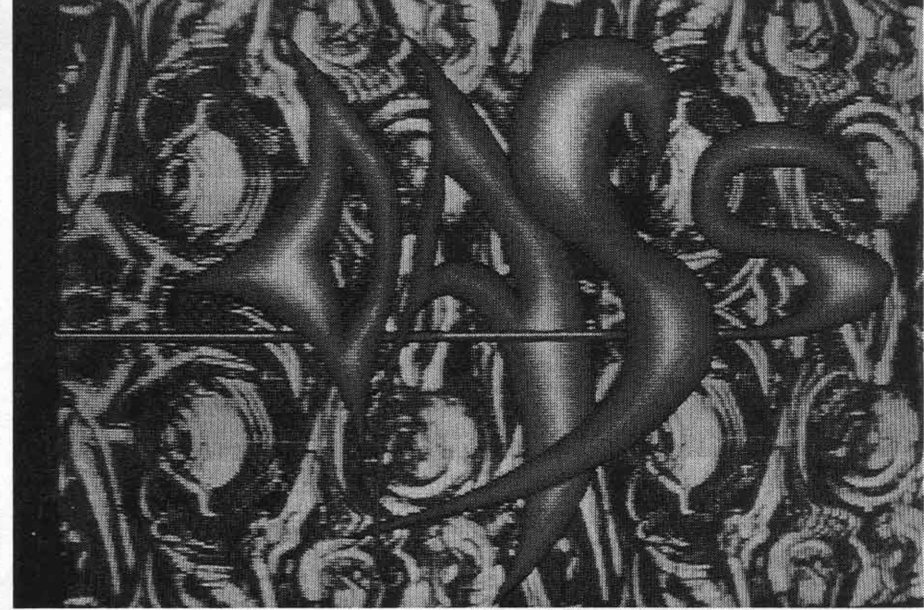
SOFTWARE *view*

Saludos a todos. Aquí estoy nuevamente dispuesto a comentaros los último referente a software que ha aparecido para nuestros MSX. Son muchas las novedades japonesas, y para todos los gustos, aunque, de nuevo, debo hacer hincapié a las últimas producciones holandesas. Hay tantas novedades de ese país que esta vez se comentarán más juegos holandeses que japoneses, algo inaudito, aunque de agradecer. Las compañías holandesas ofrecen un abanico de programas de todo tipo: arcade, inteligencia, aventura,... y con una calidad soberbia, especial mención para ANMA, que sabe crear juegos muy buenos y espectaculares. Además en este número comentaremos alguna demo, como se hizo en el anterior número. Creo que son interesantes, vosotros diréis, y si tenéis que comentarme algo al respecto ya sabéis mi dirección. Voy a empezar con un juego holandés, de verdad se lo merecen:



D.A.S.S.

CASA: MSX-ENGINE
FORMATO: 2DD
MÚSICA: ♪
TIPO: ARCADE
SISTEMA: MSX 2/2+



Nada más cargar la pantalla de presentación se augura que es un buen juego. Aparece el título del juego sobre un decorado futurista bien conseguido, y acto seguido accedemos a la presentación.

PRESENTACIÓN

En ella, al principio, se nos informa de la actual situación en la Tierra, amenazada de una invasión alienígena, además de darnos todo tipo de detalles e información sobre el protagonista. Después aparece la presentación en sí, poniéndonos en la crítica situación mundial mediante unos graáficos conseguidos, sobre todo al mostrarnos los datos sobre nuestra nave espacial, en este caso el D.A.S.S. Aunque todavía se puede pulir más, esta presentación ha mejorado algo respecto a las anteriores producciones holandesas, que siempre han sido un punto flojo en sus programas. Esta vez han hecho un buen avance.

Al pulsar la barra espaciadora aparecen 2 opciones: GAME START y OPTIONS. Si escogemos la segunda aparecerá ante nosotros un menú con el cual podremos alterar algunas variantes del juego.

• Podremos alterar el número de vidas en 3,5 y 7 unidades D.A.S.S. por partida.

• Las continuaciones del juego también pueden ser alteradas en 1,3 y 5 CONTINUES.

• Hay un MUSIC TEST para acceder directamente a las 13 canciones del juego, excelentes composiciones, por cierto.

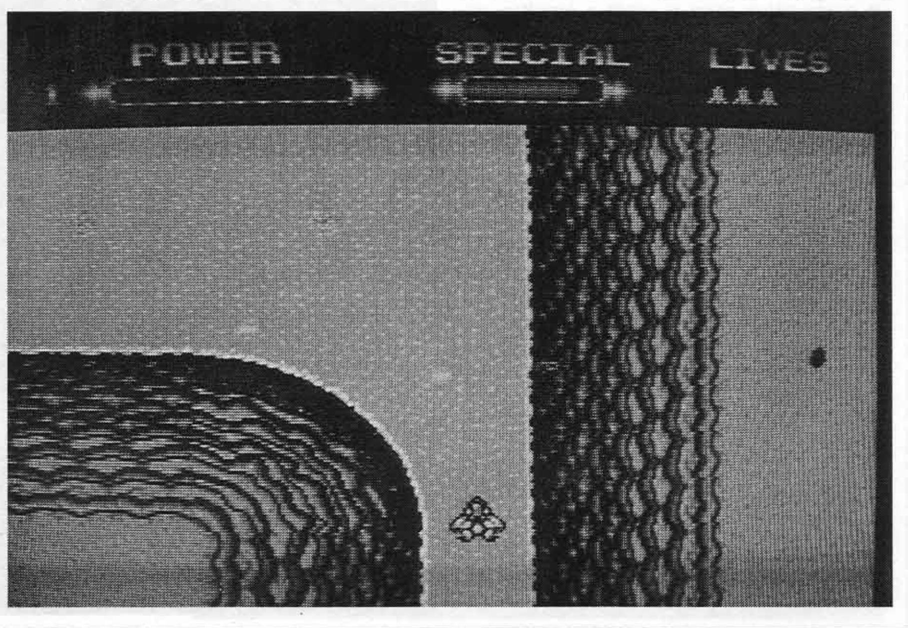
• Podremos acceder a los 20 diferentes efectos sonoros.

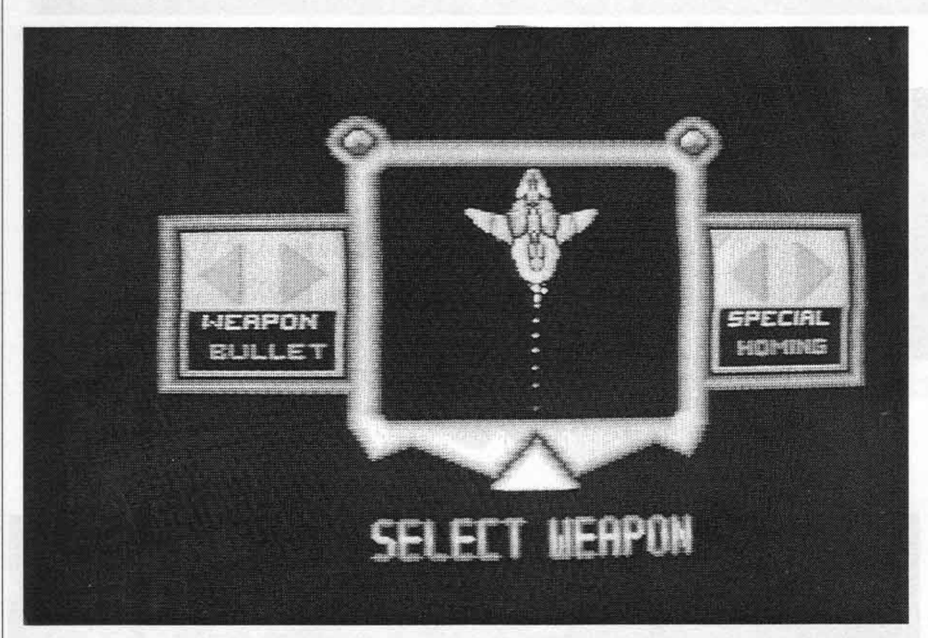
• Activar o desactivar el AUTOFIRE del juego.

• Cambiar de frecuencia NTSC o PAL, algo muy usual en los programas holandeses.

EL JUEGO

Al elegir la opción GAME START se nos permitirá elegir el armamento de nuestra nave. Como arma convencional podremos





elegir entre las siguientes:
BULLET (balas)
LASER
FIRE BLASTER (chorro de fuego)
WIDE SHOT (onda energética)

Y como arma especial o secundaria entre las siguientes:

HOMING (misiles-busca)
CLUSTER (arma de ataque giratoria)
MEGABOMB (daña todo en la pantalla)
SHIELD (un escudo, aunque dura poco tiempo)

Una combinación que me ha resultado satisfactoria ha sido elegir WIDE SHOT y MEGABOMB (el arma secundaria más efectiva)

Al elegir el armamento comenzamos el juego. Éste consiste en 6 fases divididas en 3 subniveles. Al terminar los tres niveles de una fase accedemos a una pantalla donde se encuentra un guardián que hay que abatir para pasar a la fase siguiente. He de decir que estos guardianes son de unas dimensiones espectaculares ocupando prácticamente la totalidad de la pantalla, y en eso radica el principal inconveniente: hay muy poco espacio para maniobrar con la nave y esquivar al enemigo y sus ataques, aquí los movimientos han de ser milimétricos.

El juego en sí utiliza la típica perspectiva de "vista de pájaro" como en el Aleste. Las cualidades técnicas del D.A.S.S. son bastante notables en todos los sentidos, los gráficos son buenos, especial mención a los de las últimas fases; el colorido es muy vivo y hay mucho efectos de brillo.

Las animaciones y movimientos de todas las naves, enemigos y bases son sencillos, no muy elaborados.

En pantalla, en el margen superior, hay varios indicadores de vital importancia como son:

POWER: cada enemigo que aciertes hará subir un poco la barra de energía hasta completarla del todo, con ello nuestra arma convencional elegida aumentará su potencia.

SPECIAL: Otra barra de energía. Ésta se irá gastando a medida que utilicemos el arma especial.

Por último he de decir que la adicción y la dificultad están elaboradas a un alto nivel. Un contrapunto es que las balas enemigas van a una velocidad endiablada, a veces ni te enteras por dónde te ha venido. En fín, un arcade excelente, del cual no voy a desvelar más datos, ya que tú disfrutarás encontrando todos sus detalles. Un arcade que hacía falta. Obligado.



DIX

CASA: MSX-ENGINE
FORMATO:
MÚSICA:
TIPO: HABILIDAD
SISTEMA: MSX 2/2+

Seguimos con Holanda. Esta vez tratamos con un típico juego al estilo COLUMNS, pero con una serie de variantes que lo hacen bastante distinto.

PRESENTACIÓN

Nos cuenta como los incas escondieron sus fabulosos tesoros en cuevas, dejando tras de sí un gran número de trampas y enigmas que resolver para llegar hasta el tesoro. James Barlett, el protagonista, encontró la entrada de Tiahuanaco, donde, según los escritos incas, estaba escondido el mayor de los tesoros. Barlett, tras liberarse de todas las trampas, llegó hasta el Sacsahuaman, el cual era el enimga final anterior al tesoro... Lo único a destacar de las presentación es que cuenta con un par de digitalizaciones en screen 12 de gran calidad, representando a unos viejos ídolos incas.

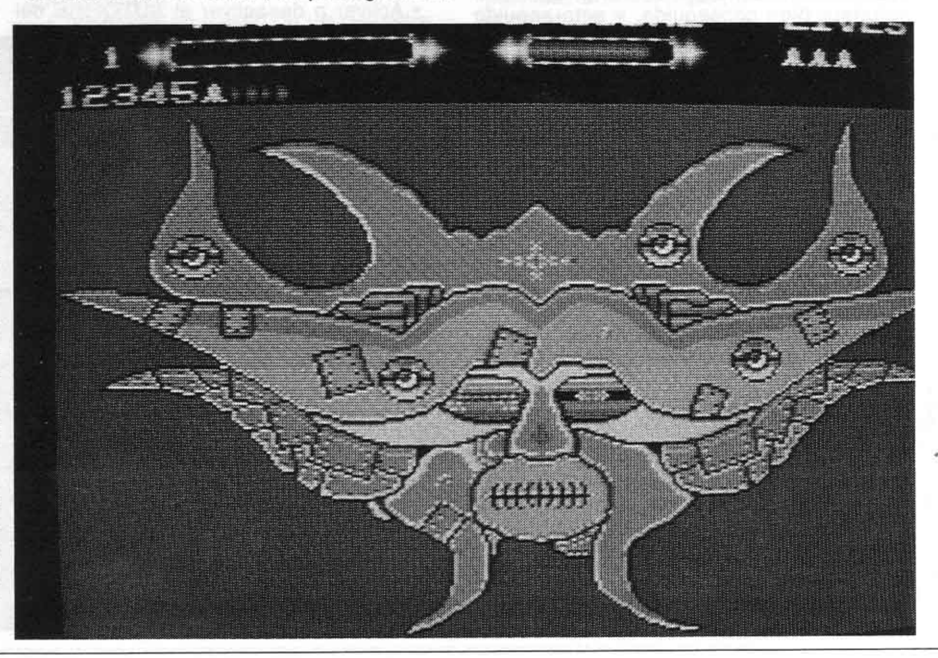
EL JUEGO

Al pulsar SPACE podremos elegir entre empezar el juego o introducir un PASWORD para acceder al último nivel alcanzado. Cada vez que pasas de fase de darán el PASWORD correspondiente.

Coo he comentado antes, el DIX es una variante del conocido Columns, pero con muchas diferencias.

El objetivo es simple: se trata de colocar unas fichas, que son unos bloques de dos, de la forma que indique el patrón de cada nivel. Por ejemplo, en la primera fase debes hacer que cuatro fichas coincidan con la misma figura en horizontal, en la segunda fase has de construir un cuadrado perfecto formado por cuatro fichas también idénticas. La tercera fase consiste en formar una torre de 6 fichas de doble fila. En el patrón de cada fase se indica qué orden de fichas hay que juntar.

La pantalla del juego es la misma en todos los niveles, decorada al estilo y con detalles incas, con buenos gráficos y un excelente uso del color (nota de redacción: la pantalla cambia totalmente si el Dix se carga en un MSX2, que si lo hace en un MSX2+). Las fichas caen desde el extremo superior de la pantalla e irán bajando. Mientras lo hacen puedes hacerlas girar y colocarlas del modo que más te convenga. Hay una serie de indicadores que te informan de la próxima ficha que va a salir, del número de patrones que tienes que hacer para pasar de nivel, el modelo de patrón en sí, las vidas (3 al principio) y la puntuación. Si se nos agotan las vidas (cuando las fichas alcanzan la parte superior pierdes una vida) tienes la posibilidad de continuar en el mismo nivel. Creo que no se me olvida nada. Tan sólo comentar que la adicción es el punto fuerte del DIX, como en otros juegos de este tipo, y te puedes tirar horas y horas intentando conseguir llegar al tesoro inca. Te deseo suerte, ya que la vas a necesitar.





RELAX

CASA: ANMA
FORMATO: 2DD
MÚSICA: ♪
TIPO: DEMO
SISTEMA: MSX 2/2+

Una de las demos más impactantes que he recibido ha sido la aquí comentada, RELAX. Esta demo contiene 6 apartados diferentes que harán que nuestro Z80 se vuelva loco, es increíble los efectos que estos chicos pueden llegar a producir, un auténtico alarde de programación y saber hacer. No sé si os resultará pesado que comente este tipo de demos, yo, por mi parte lo veo muy bien, ya que estas demos fuerzan nuestro MSX a tope, lo cual es muy útil si queréis comparar vuestro MSX a aquel amigo que dice que su ordenador es más potente.

En la presentación de RELAX los chicos de ANMA hacen constantes guiños a sus anteriores producciones como NO FUSS o NOSH. Después aparece el logo de RELAX con un efecto realmente espectacular, es para verlo. En la misma pantalla podremos acceder a los 6 apartados de la demo, estos son:

THREEDEE RULES

Aquí nos aparece una especie de carretera por la que van apareciendo unos mensajes. Podemos observar un scroll de fondo en forma de montañas y unos pájaros volando alrededor. Sobrevolando está el logotipo de ANMA, dando vueltas por todos lados, al pie de la carretera hay unas burbujas dando botes, todo esto junto a una excelente composición musical. Pulsamos ESC para acceder al menú:

SQUEEK BLAZER!

Con los gráficos del anterior apartado manejamos a un patito por la carretera debiendo sortear unos obstáculos en forma de bloques de distintos colores, los cuales tendrán diferentes efectos sobre el pato. Es un juego dentro de la demo que nos entretendrá, es muy divertido.

GONYOID!

Otro juego. Aquí debemos evitar que un globo terráqueo en 3D llegue a la parte inferior de la pantalla. Para ello contamos con una nave estilo arkanoid, que hará que el globo se cuele. Éste irá rebotando por la pantalla, y al cabo de un tiempo le saldrá una "sombra", otro globo en 3D, que cada vez estará más separada del globo principal, por lo cual serán los globos que tendremos que evitar que se cuelen. Hay que resaltar el efecto de dichos globos tridimensionales y en contínua rotación.

BOUNCY, BOUNCY!

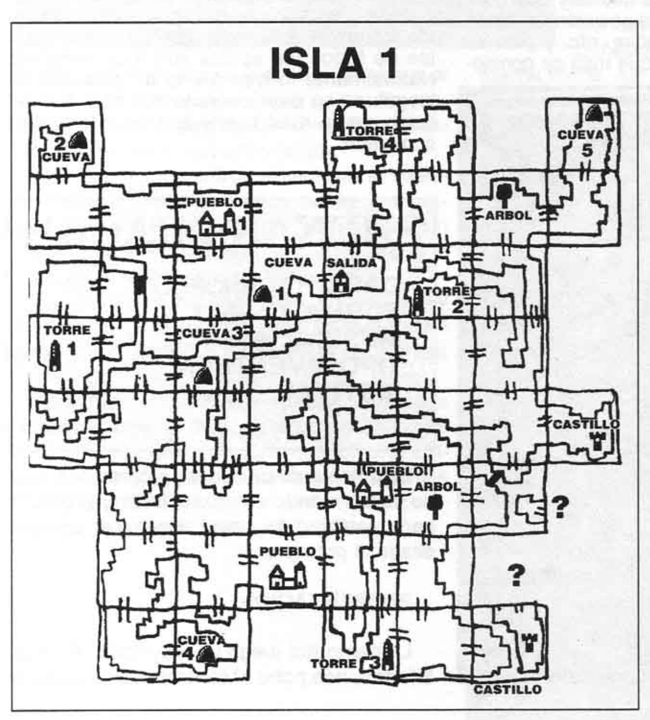
El típico scroll informativo mientras el logo de ANMA lo aplasta cayendo sobre él; luego salen los globos terráqueos.

BORING SCROLL

Otro scroll de letras, éste punteado, mientras el logo de ANMA hace unos efectos de coloración muy bien conseguidos.

END PART

Aquí se despiden los chicos de ANMA, solicitando grafistas y programadores para contactar con ellos, la dirección de ANMA sale durante la carga de esta demo. Espero que os guste.



SILVIANA

CASA: PACK IN VIDEO
FORMATO: 2DD
MÚSICA: ♪
TIPO: VIDEO-AVENTURA
SISTEMA: MSX 2

Le toca al turno a los japoneses, y lo hacen rompiendo. Silviana es uno de los mejores juegos que he recibido últimamente, divertido, sin muchas complicaciones, adictivo y bien cuidado.

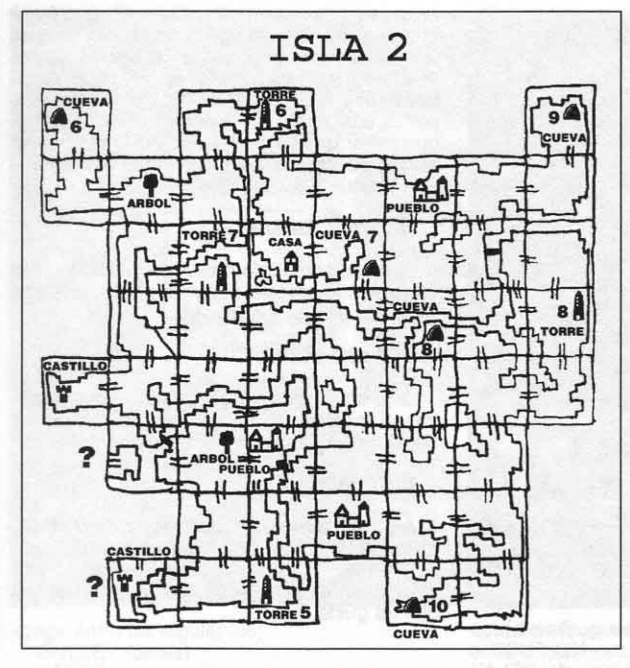
Es una videoaventura muy al estilo de juegos como Golvellius o Galious, es decir: extenso mapeado, tesoros que descubrir, objetos que hay que encontrar, enemigos finales, etc.

PRESENTACIÓN

En ella, mediante cinco secuencias que ocupan la totalidad de la pantalla, se nos muestra a dos amigas que vivían felices en un distante reino, pero una de ellas enferma gravemente, con peligro de morir. Su compañera se entera de que en cierto lugar hay un antídoto o fórmula para restaurar a su compañera, así que sin pensarlo ni un momento, se equipa y sale en busca de una cura para su desafortunada amiga.

La presentación en sí no es espectacular, simplemente nos pone al corriente de la situación, aunque hay que agradecer que los





gráficos ocupen toda la pantalla; por lo demás, gráficos y sonido correctos y un excelente uso del color.

EL JUEGO

Si pulsamos SPACE accederemos a 2 opciones, la primera es para empezar el juego desde el principio y la segunda para cargar la partida grabada en el mismo disco del juego.

Al empezar salimos de nuestra casa, nuestra amiga nos dice que cuando estemos faltos de energía ella nos la repondrá. Inmediatamente después accedemos al mapeado general del juego.

Son pantallas conectadas entre sí al igual que en Golvelius. En cada pantalla aparecen un total de 4 enemigos con los que habrá que luchar, simplemente con acercarnos a ellos los destruiremos, pero según el enemigo nos restará una porción de nuestra barra de energía. La forma de combatir es idéntica a, por ejemplo, YS III. El mapa general es una isla rodeada por el mar, con numerosos ríos y lagos. En algunas pantallas encontraremos los objetivos de tu aventura, que son:

TIENDAS: Con el dinero que consigues al eliminar enemigos puedes comprar alimentos, medicinas, espadas, escudos, y reponer energía.

ÁRBOLES: Éstos nos darán mensajes y nos restaurarán la energía. Sólo una vez por árbol.

TORRES,CASTILLOS Y CUEVAS: Son el principal objetivo. Debes introducirte en uno de ellos. Al hacerlo accederás al mapeado correspondiente de ese castillo o cueva, que vienen a ser los subniveles que debes consquistar para acabar el juego. Los subniveles no tienen un número muy grande de pantallas, pero hay muchos caminos distintos y es algo laberíntico, aunque no es difícil. En estos subniveles existen puertas que hay que abrir con llaves, las cuales puedes comprar en las tiendas.

Hay también numerosos cofres donde puede haber de todo: dinero, llaves, antídotos, incrementadores de capacidad para la energía y todo un surtido variado de objetos que te ayudarán a terminar tu misión. En las torres suelen haber varios pisos, accesibles mendiante unas escaleras, donde en el último piso suele aguardar el enemigo maestro de esa torre; no son muy espectaculares y al acabar con ellos se nos dará un valioso objeto.

Junto a este comentario adjunto un mapeado para que os resulte más fácil moveros por las dos islas que hay que conquistar, además sabréis la posición de todos los castillos, cuevas, tiendas, etc. y podréis averiguar cuál es la ruta que más os conviene.

En el mapa, las torres,castillos y cuevas están numerados, debéis ir entrando en el orden numérico que hay, ya que de lo contrario no podríais acceder a otra cueva, o en caso de hacerlo, moriríais.

Estos son los controles del juego:

F1: Salva la partida en la memoria (S-RAM)

F2: Visualizamos los objetos que hemos comprado o encontrado en los cofres. Podremos seleccionar cualquiera de ellos.

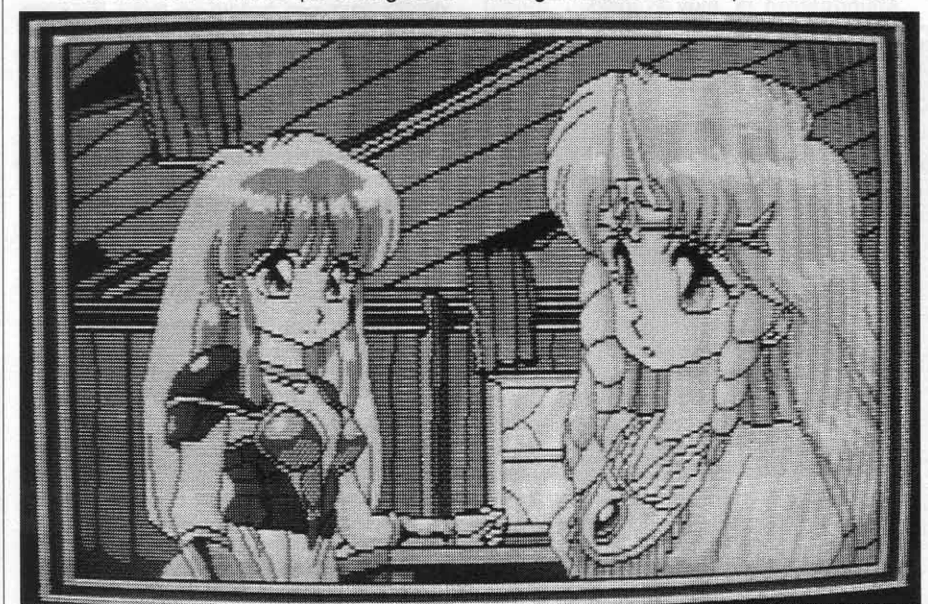
F3: Aquí nos encontramos con nuestro actual equipo de ataque y defensa. Además aquí se almacenan unos ITEMS especiales que actúan nada más cogerlos, no hay que seleccionar nada.

F4: Aquí encontramos los ITEMS que recogemos al acabar con un enemigo final, actúan también nada más poseerlos.

SHIFT+F5: Al pulsarlo se guardará nuestra situación en disco.

Como último comentario podréis ver en el mapa que hay un par de sitios sin explorar. El caso es que no encuentro el camino para llegar a esas pantallas, las cuales deben ser vitales para terminar el juego. Lo siento pero no me ha dado tiempo a más, tenía que entregar los comentarios y no me ha dado tiempo. Si alguien descubre algo nuevo, que no deje de escribirme.





Para finalizar,los datos técnicos del juego. Los gráficos son normalitos, en los subniveles alcanzan mejores cotas. Los movimientos de todos los sprites son muy sencillos. Naturalmente lo más fuerte de este tipo de juegos es su desmesurada adicción. Espero que tengáis más suerte que yo y lo podáis completar.

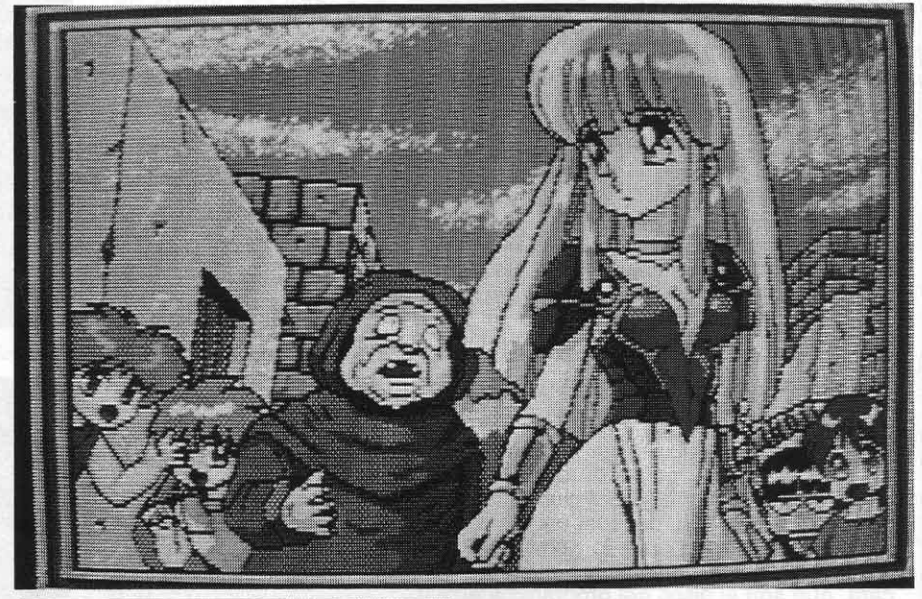
SHENAN DRAGON

CASA: TECHNOPOLIS
FORMATO: 2DD X 2
MÚSICA:
TIPO: AVENTURA
SISTEMA: MSX2

Estamos ante un curioso programa, al cual no se por donde empeza. No es un RPG, ni nada parecido es... será mejor que empiece desde el principio.

PRESENTACIÓN

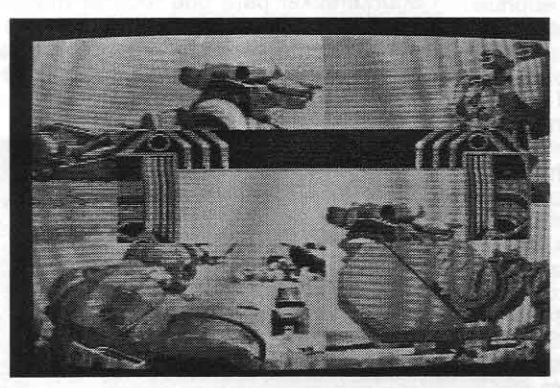
La demo del juego es muy corta. Al estilo Silviana, nos pone al corriente de la situación



(si sabes japonés) con unos gráficos muy vistosos y coloristas.

EL JUEGO

Inmediatamente después accedemos a un menú donde podremos elegir entre comenzar el juego o cargar una partida. Posteriormente podremos elegir a un personaje entre tres diferentes para comenzar la aventura. Ésta se desarrolla en pantallas divididas en pequeños recuadros que te indican lo que hay ahí. Suele haber montañas que conducen a otras pantallas, pequeños lagos que te reponen la energía, también hay tiendas donde podrás obtener todo tipo de armas y accesorios indispensables para el término del juego. Hay recuadros que suelen indicar T3,T4, T2 que son el número de enemigos que existen en ese recuadro, entonces nos dirigimos allí y al llegar al recuadro accedemos a las subpantallas que lo componen y visualizamos a nuestros enemigos, al coincidir en el mismo recuadro entraremos en la escena de lucha, en la que podremos ver a nuestro personaje cara a cara con el enemigo. Debajo de cada uno se encuentra el número del nivel de lucha y arriba la energía de ambos. Veremos que hay unos dígitos numéricos que cambian a gran velocidad, al pulsar la barra espaciadora se pararán y así sabemos nuestra fuerza y la del contrincante. Acto seguido elegimos el arma con el que asestaremos el golpe y si tenemos la puntuación más alta golpearemos al enemigo, y se nos mostrará el número de puntos de energía que le ha restado a éste. Es una singular forma de combatir, pero se hace muy entretenida.



En algunos recuadros especiales al exterminar a los enemigos se nos mostrará el gráfico de una bella señorita, de gran calidad, sin duda el detalle más fuerte del juego, ya que el mapeado del juego es de tanto pobre.

La música, aún siendo PSG, no está mal y le da al juego ese toque especial que tienen programas como YS o Golvellius de primera generación.

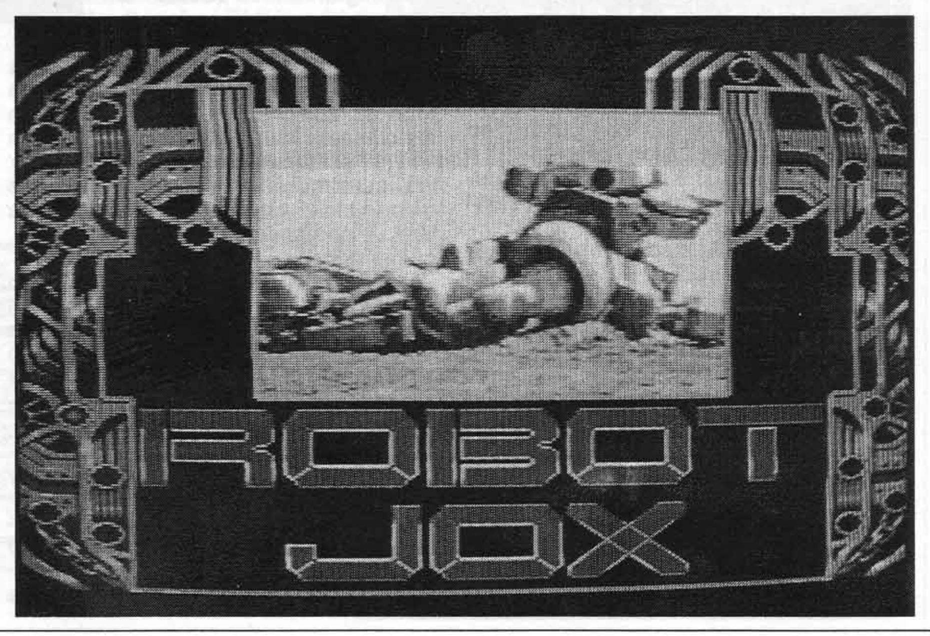
Sin duda encontraréis muchas sorpresas en este juego, el cual depara muchas horas de entretenimiento. Recomendado. Una última obervación: para salvar la partida tenéis que pulsar ESC y elegir la opción SAVE, introducir el disco A y pulsar SPACE.

ROBOTJOX

CASA: UNICORN CORP.
FORMATO: 1DD
MÚSICA: ♪
TIPO: DEMO
SISTEMA: MSX2

Sin duda la mayoría habrá visto esta película, hace sólo unos meses que la echaron por televisión, además de haber estado normalmente en los videoclubs. Si la memoria no me falla el argumento iba sobre las dos confederaciones que existían en el futuro de la Tierra. Éstas, para discutir sobre ciertos asuntos y determinar quien llevaba razón, disponían de unos gigantescos robots, los cuales eran controlados por una persona en su interior. Si esta persona corría el robot también, y si ésta pegaba un puñetazo el robot respondía de la misma forma, así la coordinación era perfecta. Pues bien, ambos robots se enfrentaban, cada uno representando a su confederación, y el vencedor daba la oportunidad a su confederación de tener prioridad y mandar sobre el tema que era discutido. La verdad es que así no habrá guerras, sólo unos aparatosos combates entre robots, los cuales estaban dotados de todo tipo de armas y trucos para sorprender al contrario. Aunque la película no fue ni es nada del otro mundo, las secuencias de animación de los robots están bien conseguidas y los combates son muy espectaculares. A los chicos de UNICORN les debió gustar mucho ya que decidieron plasmar más o menos la película en esta demo.

Para ello han utilizado un total de 17 digitalizaciones, algunas de ellas con algo de animación, naturalmente no ocupan toda la pantalla, sólo una porción. En las digitalizaciones podremos ver los momentos más espectaculares de la película, que son las peleas de los ROBOTJOX. Al mismo tiempo suenan varias melodías de conocidos juegos de Compile, ambientando algo el desarrollo de escenas. Éstas están bien hechas y en SCREEN 8, son de bastante calidad y sin duda bien conseguidas. Espero que pronto lleguen más demos sobre películas. De momento nada más, me despido hasta el próximo número.



Por Jesús Tarela

Soft Holandés

Durante los últimos meses todos hemos recibido algún que otro programa, demo o juego holandés. El Club actualmente está en contacto con la mayoría de los productores de estos programas y ha llegado a un acuerdo con alguno de ellos para distribuir sus productos en nuestro país. A continuación os comentamos alguno de estos programas que ya podéis conseguir en el Club.

PCM Tracker

PCM Tracker es la última producción de Henrik Gilvad, quien durante diez años ha estado al cargo del club danés MSX Brugerklubben, del cual os hemos hablado en nuestro pasado número. El programa consta de 2 discos de doble cara, que son el disco del programa y el "Data Disk" con varios ejemplos de músicas, samples,etc. El primer disco, o disco del programa, puede ser instalado en el disco duro, aunque como ya hemos comentado en el número anterior, solamente una vez. Para ello en el disco se encuentra un fichero que se encarga de esta instalación.

Antes de nada decir que es un programa principalmente destinado a los usuarios del MSX turbo R con MIDI, ya que con un MSX2 normal, y sin FM PAC, apenas se le puede sacar provecho. Con este artículo tan sólo os daremos una idea de cómo es el programa, y como no hemos podido contar con un MSX turbo R para probar a fondo el programa no os podemos facilitar un amplio comentario sobre todas sus funciones.

Una vez cargado el programa aparece ante nosotros lo que podríamos llamar el "pentagrama" correspondiente al primer *track* o pista. La presentación y manejo es exactamente igual al Fac SoundTracker.

PCM Tracker consta de 82 pistas, a su vez divididas en 16 "pasos" donde van las notas musicales (siguen la denotación estándar: A,B,C,D,E,... con todas sus variantes y algunos efectos). El programa nos permite seleccionar 3 modos de sonido, que son:

- 6 canales FM PAC, con posibilidad de un canal de percusión (batería)
- FM PAC+PSG: 9 canales simultáneos, con posibilidad de ejecutar los *samples* del PCM del turbo R.
- MIDI Ch.0-8: opción únicamente para utilizar con MIDI.



TECLAS DE FUNCIÓN

Éstas nos permiten optar a los diferentes menús del programa, que son los siguientes:

- F1: Nos pregunta a partir de qué *track* (pista) queremos ejecutar la composición.
- F2: Reproduce únicamente el *track* que tenemos en pantalla.
- F3: Más opciones que nos permiten copiar *tracks*, moverlos, borrarlos,...
- F4: Velocidad de reproducción: de 0 a 24.
- F5: Menú MIDI. Incluye las siguientes opciones:

LOAD: cargar ficheros MIDI estándar.
PLAY: ejecutar fichero MID.
STOP: parar.
VIEW: visualiza mensaje del fichero.
LOAD: cargar tabla de conversión.
SAVE: salvar tabla de conversión.
MIDI: Módulo (turbo R, Philips, FAC(?), joystick)
EDIT: tabla MID&FM MIDI.

F6: Cargar o grabar composición. Las músicas son compatibles con las del Fac Soundtracker (aunque no con todas, ya que alguna del Fac Pro no sale bien según hemos podido comprobar).

F7: Editor de voces: Permite seleccionar los instrumentos para cada canal FM, así como las voces de un total de 209 instrumentos. Se utilizan los cursores para seleccionar las voces y tecla shift+cursores para seleccionar los instrumentos del banco de voces disponibles. Además cuenta con una lista de comandos que permiten grabar, cargar,editar,...

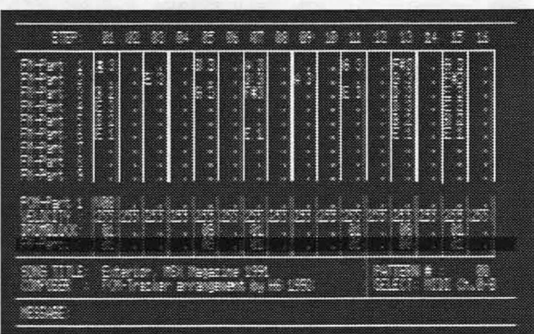
F8: Menú PCM-Kit (sólo para turbo R): Al igual que el Fac Soundtracker (aunque éste utiliza el Music Mudule) dispone de toda una serie de opciones que permiten digitalizar voces, grabar *samples*, *drumkits* (conjunto de samples), escuchar *samples,* y muchas más opciones.

F9: Permite poner un nombre a la composición, así como el de su autor.

F10: Para borrar toda la composición.

ESC:Salir del programa e ir al Basic.

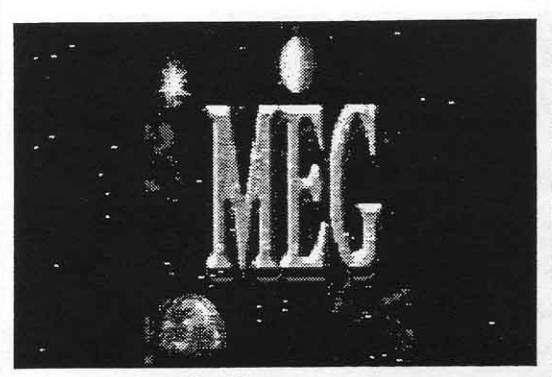
Como ya se ha dicho el programa sigue el mismo esquema que el Fac Soundtracker para que todo el mundo pueda manejarlo fácilmente. En conclusión podemos decir que es el programa de música que todos los usuarios del MSX turbo R desearían tener. Viene a



ser el Fac Soundtracker Pro pero versionado para el turbo R, permitiendo usar el PCM en vez del Music Module. Esto quiere decir que los usuarios del MSX turbo R ya no necesitarán del cartucho de Philips para mezclar samples con música y hacer todos esos efectos que hasta ahora sólo estaban al alcance de unos pocos usuarios poseedores de este cartucho. Y lo mejor de todo es que podéis conseguir el programa original en el Club por tan sólo 1.500 ptas. Si tienes un turbo R no lo pienses más y haz ya tu reserva.

MEG

De la conocida Flying Bytes nos llega esta MEGADEMO promocional realizada durante el pasado año. La demo permite que los usuarios del MSX turbo R puedan aprovechar su máquina para



aumentar la velocidad, muy a tener en cuenta.

La música es MSX Music + MSX Audio, ya que están realizadas con el Fac Soundtracker. El disco consta de una serie de demos, y entre demo y demo aparece una animación en screen 8 de un miembro del Flying Bytes mostrando una tarjeta que pone "DEMO".

La primera demo es un texto en inglés (todos los textos afortunadamente están en inglés), que corre en el típico scroll horizontal. En ella se nos cuenta que esta demo se realizó para promocionar su próximo lanzamiento, que sería el PSG Tracker, del que os hablamos en este número, el cual funciona en todos los MSX, y que según ellos, es el mejor editor PSG para MSX.

La segunda demo se llama POING! y en ella se combinan unos rapidísimos efectos gráficos con una música con samples incluídos (una música que a muchos de vosotros os resultará conocida).

En la tercera demo se nos muestra cómo una imagen se distorsiona gracias a un efecto de alteración de pantalla muy bien sonseguido, y como no, acompañada de otra excelente música.

La cuarta demo consta nuevamente de un texto con scroll, aunque esta vez aparecen las letras que forman los textos dentro de unos círculos con un movimento ondulatorio.

Y llegamos al final de la demo, aunque al final tendremos acceso a un menú con todas las músicas que están incluídas en el disco.

BANANENVLA

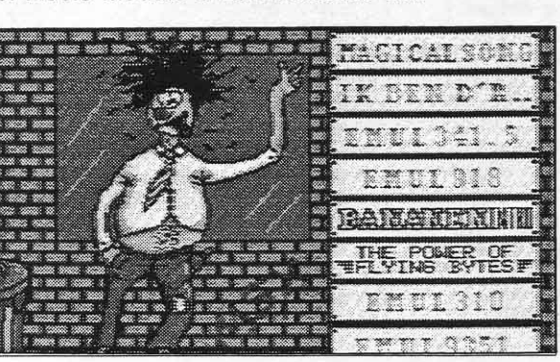
Se trata de un disco musical exclusivo para MSX AUDIO, y ya no permite cargar la demo si no se tiene instalado el Music Module u otro cartucho con MSX Audio. Lo bueno del programa es que el disco no está protegido y las músicas están realizadas con el Fac Soundtracker. Es decir, podrás escuchar las músicas por el MSX Music (FM PAC) cargándolas con el Fac Soundtracker y seleccionando el modo MSX Music. Tan sólo un inconveniente, y es que como la mayoría de los instrumentos que utiliza la composición no están disponibles para el FM PAC hay que cambiarlos por otros (en el menú editor de voces, tecla F7). Digo todo




```
STEP CH1  CH2  CH3  R FQ  PLAY START
 01  G 2  B 4   .   . .   CH1 VOLUME:13
 02  G 2  OFF   .   . .   CH2 VOLUME:13
 03  G 3  B 4  OFF  . .   CH3 VOLUME:11
 04  G 3  B 4  B 4  . .
 05  G 2  OFF   .   3 .   DETUNE CH1: 0
 06  G 2  B 4  B 4  0 .   DETUNE CH2: 0
 07  G 3  B 4  B 4  . .   DETUNE CH3:-1
 08  G 3  OFF  OFF  . .
 09  A 2  A 4  B 4  . .   PATTERN  :2
 10  A 2  OFF  B 4  . .   LENGTH   :20 /0
 11  A 3  A 4  OFF  . .   SPEED    :45
 12  A 3  OFF  A 4  . .   TRACK    :34
 13  A 2  B 4   .   3 .   STEPS    :16
 14  A 2   .   A 4  0 .   NAME : IMPACT
 15  A 3  A 4  OFF  . .
 16  A 3  OFF  B 4  . .   F1 - PLAY ALL
 17                       F2 - PLAY TRACK
 18                       F3 - PLAY TRACKS
 19                       F4 - COPY TRACKS
 20                       F5 - MASTER MENU
```

esto por si alguien está interesado en ampliar su lista de músicas MSX Music, aunque sin tener Music Module no se lo recomiendo a nadie porque suenan fatal (muchas de las composiciones son todo música a base de samples).

Este disco musical consta de dos menús, cada uno de ellos con 8 composiciones. Con los cursores se mueve la mano de un divertido personaje con la que se señalará la música elegida. Aquí tenéis una relación de todas las músicas que están incluídas en el disco: EMUL 100, MEGAMATIC, EMUL 120, HUISMIKS, SNOUT Come Back! (¿os acordáis del elefante que aparecía en la diskmagazine BCF?), EMUL 210, EMUL 260, PSG1, MAGICAL SONG, IK BEN D´R, EMUL 341.5, EMUL 918, BANANEN INTRO, The Power of FLYING BYTES, EMUL 310 y EMUL 9351.



PSG TRACKER

PSG Tracker es, sin duda alguna, uno de los mejores editores de PSG que además tiene dos ventajas: funciona en todos los MSX, especialmente está pensado para los MSX1, y es del estilo del Fac Soundtracker, permitiendo además cargar composiciones realizadas con este editor y reproducirlas con el PSG. Esto quiere decir que también los usuarios de MSX1 podrán tener una amplia colección de músicas PSG.

El editor incluye una pequeña página de ayuda, a la que se accede mediante la tecla ESC, en la que se nos muestran los diseños o tipo de onda acústica, teclas especiales, etc.

TECLAS DE FUNCION

Con ellas accedemos a todos los menús del programa:

F1: ejecutar toda la composición musical.

F2: ejecutar sólo la pista o *track* que está activa en ese momento.

F3: ejecutar el resto de las pistas, o lo que es lo mismo: ejecutar a partir de una determinada pista.

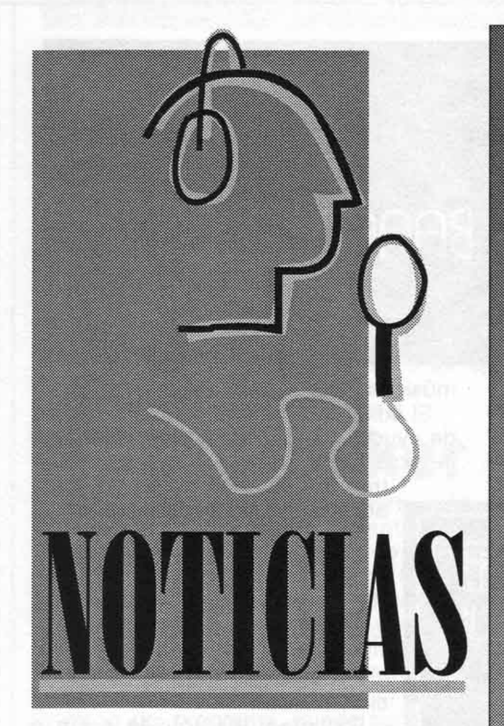
F4: copiar pistas.

F5: Aquí accedemos al menú principal que nos permitirá: Cargar músicas creadas anteriomente con el programa (.PSG) así como salvarlas. Cargar músicas (.MUS) del Fac Soundtracker. Esta opción ha sido pensada cuidadosamente ya que al seleccionarla el ordenador nos preguntará qué 3 canales utilizaremos para el PSG de los 9 que tienen de FM. Por otra parte PSG Tracker nos dirá el nombre del editor de donde proviene la música (Fac ST 1.0, 2.0, 2.0.1,...)



Otras opciones de este interesante editor es el control de volumen para cada uno de los 3 canales del PSG, longitud, pasos, velocidad,...

En conclusión, un excelente programa para los usuarios, especialmente de MSX1 con unidad de disco, que no deben perderse.



MSX JOURNAL

Una vez más en esta misma columna damos a conocer una nueva publicación nacional, aunque en este caso MSX Journal no es nada nuevo, aunque sí puede que desconocido para muchos.

El último número que ha salido, y que hemos recibido es el Nº4 del pasado mes de Julio. Según Elvis Gallegos, su director en estos momentos, el Nº5, que ya tendría que haber salido, se va a retrasar un poco.

MSX Journal se edita en formato papel y tiene un precio de sólo 225 ptas (gastos de envío no incluídos). En su último número publican un reportaje de la reunión del pasado 9 de Mayo en Barcelona, un artículo de Martos sobre la gestión de la memoria mapeada del DOS 2, comentarios de juegos como Tower of Cabin, Bozo's Big Adventure y Super Shangai.

También publican una lista impresa con todos los títulos del copión Copy Aid 2.30 traducidos al inglés poe Elvis Gallegos. Además también está disponible una versión del programa en inglés. Y no podían faltar la sección de anuncios y trucos.

Por último sólo nos queda decir la dirección donde podéis conseguir un ejemplar de este fanzine:

HAWKSOFT
C/.Bullidors, 6
17007 Domeny (Girona)



CHIP CHAT: Publicación de MSX Link

En el pasado número os hablábamos de esta asociación radicada en Inglaterra, lugar no muy afortunado para el MSX.

Esta publicación se edita en formato "mini"(medio A4), esto es, apenas tiene 8 páginas de texto, y por supuesto se edita en inglés. Por suerte a pesar de estar escrito por un inglés nativo la lectura resulta bastante fácil para cualquiera que haya estudiado esta lengua.

A continuación os contamos las noticias que aparecen publicadas en su último número, correspondiente a este mes de Noviembre.

La primera noticia no podía ser peor, ya que cuenta el cese oficial de la compañía ASCII Corp. en cuanto al soporte MSX. Y lo más preocupante es que Micro-Cabin también nos ha abandonado.

MSX Club Gouda ha importado un nuevo MSX2, concretamente el Daewoo CPC-400 de Corea. El ordenador, con un acabado bastante atractivo en color negro, cuenta con una unidad de disco 2DD, y únicamente con un slot. La memoria RAM es de 128K. El modelo en sí se parece al Sony F700, y al igual que éste cuenta con el teclado separado. El precio de este ordenador es de tan sólo 45.000 ptas, ridículo comparado con los 1.900 florines que costaba en su día el VG-8235 de Philips.

Joben Microware en Holanda ha sido capaz de ampliar la memoria del NMS 1205 (conocido por todos como el Music Module) de 32K a 256K. Esta ampliación permitirá samplear 32 segundos en vez de los 4 que permitía hasta ahora. El cartucho puede ser enviado para su modificación o también podrá adquirirse un kit para su ampliación. El MSX Club West Friesland ofrece el mismo servicio, y también esperan poder modificar el módulo de Toshiba en breve.

René Derkx ha perfeccionado su programa Circuit Designer RD, un programa que te permite diseñasr circuitos eléctricos impresos. El programa incluye mejoras en todos los aspectos. El disco con el programa no está protegido y puede instalarse en el disco duro, trabajando perfectamente bajo el Dos 2.20. El programa también trabajará con una segunda unidad de disco. Afortunadamente se puede elegir entre las lenguas inglesa, holandesa y alemana. Para aquellos que ya disponen de una versión anterior a la 1.06 puedes conseguir una actualización por una mínima suma de dinero.

Este número cuenta también con un artículo sobre la visita de su editor, Robin Lee, a la muestra de Zandvorrt. La feria se celebró bajo el nombre de 4th MSX Computer Day y 1st Game Console Day (según Robin sólo se encontró con cuatro stands dirigidas al mundo consolero), y a ella asistieron unas 1.300 personas, considerando la presencia de su organizador, Jaap Hoogendijk. A pesar de la gran afluencia de público apenas contó con novedades para el MSX en lo que a hard se refiere. Cuenta Robin que mucha gente quería venderle discos con música. A pesar de todo, todo el que asistió a la feria pasó un rato muy entretenido. Nos gustaría mostraros algunas fotos del encuentro, pero desgraciadamente Robin olvidó su cámara fotográfica.

El boletín también dedica dos páginas completas a Jos Tel, el cual vende soft para MSX y PC con fines benéficos destinados a la investigación de la enfermedad Multiple Sclerosis que afecta al sistema nervioso. Su último programa es TED, acrónimo de Text EDitor, disponible en inglés a un precio de 75 florines. También puede pedirse una versión demo del mismo totalemnte gratis enviando previamente un disco. En cuanto a sus características TED es el procesador para MSX2 o superiores más rápido (por algo Jos Tel cuenta con los mejores programadores MSX de todo el mundo que ceden su tiempo desinteresadamente). TED puede ser usado para cartas, mailings, listas de direcciones, reportajes, y también para programación en ensamblador, Basic, Pascal y C. El programa trabaja con toda la RAM disk, MSX Dos 2 y MemMan. Los usuarios poseedores de una versión anterior a la 2.65 bastará con que adquieran una actualización por menos dinero (25 f si se tiene la 2.6, 30 f si se tiene la 2.5, 35 f si se tiene la 2.4 y 50 f si se tiene la 2.3 o anterior). Para hacer los pedidos dirigirse a:

M.S. BBS Jos Tel
Kampenspaed 4
8721 GL WARNS
Holanda
modem: +31 5149-1837 Teletype/ANSY (300,1200/75, 1200 y 2400 baudios)

Como novedades en software, brevemente se hace un repaso por Synth Saurus 3, nueva versión del programa MIDI de BIT², D.A.S.S que aperece comentado en este mismo número, y Aladin, el mejor programa de autoedición actualmente, del que también os hablamos en este número, y que es distribuido en España por nosotros mismos.

También se hace mención de la nueva cuenta bacaria de MSX Link, del número total de socios, que no son muchos, sobre 14, pero de los que están muy contentos, y del MSX Computer Show que tendrá lugar el 14 de Noviembre, como os adelantábamos en el pasado número, en el pequeño pueblo de Allesley. Allí se podrá comprar y vender soft y hard, conocer las novedades, y hasta llevar el propio ordenador y conocer a nuevos entusiastas del sistema. Esta es la única feria dedicada al MSX que se celebra el Inglaterra, y esperamos que la sigan celebrando cada año. Si es posible os comentaremos como se ha desarrollado esta muestra inglesa en nuestro próximo número.

MSX CLUB GHQ

Este es uno, quizás el único, club nipón que mantiene contacto con sus colegas europeos. Su delegado, Koji Hishida, mantiene últimamente buenos contactos con nosotros. Aunque ya conocían nuestra existencia, por nuestros trabajos publicados en la prestigiosa MSX Magazine, hasta hora no habían contactado con nosotros.

Este Club nació en marzo de 1990. Ellos trabajan con otros usuarios de todas las partes del mundo, especialmente Holanda, y también Corea y Brasil. Ellos mantienen correspondencia, además de nosotros, con el Club Gouda, Flying Bytes, IOD, Gnosys Ltd.,... y con otros usuarios de Dinamarca, Corea, Brasil, Francia, ...

Ellos publican 4 diskmagazines por año llamadas "Samurai Disk". También publican 2 boletines llamados "Zujyoutyuui" (se olvidaron de darnos su traducción, si la tiene). El boletín está en japonés, mientras que la diskmagazine es en inglés. Precisamente nos han enviado un ejemplar de este último, concretamente el Samurai Disk #5, perteneciente al verano. Poco os podemos contar de él, ya que es bastante simple, tan sólo cuenta con gráficos japoneses y música MSX Music. El boletín no lo hemos recibido, aunque ya hemos pedido un ejemplar, si bien Koji nos cuenta que no es de buena calidad, seguramente nos lo habrá dicho pensando en la gran calidad de nuestra revista...

En su última carta nos cuentan que han quedado asombrados de la gran calidad de nuestra revista y del Suplemento en Disco, aunque no han entendido ni una palabra, como nos ocurre a nosotros con su idioma. Bueno, sí han entendido lo de "Inserta el disco dos" del Suplemento, será porque tanto las voces digitalizadas como el texto son muy similares en inglés.

Nos cuentan que el MSX Audio, referente al Music Module, es un producto raro para ellos ya que no se comercializó en Japón. Precisamente ellos lo han importado de Holanda, porque el MSX Audio japonés (Panasonic) es muy caro, cuesta 34.800 yenes (322 dólares), y ellos consiguieron el Music Module por sólo 17.500 yenes (162 dólares).

Referente a Japón nos cuentan que ya no hay grandes noticias referentes al MSX, y que en las tiendas la esquina correspondiente al MSX está desapareciendo día a día.

¿Cuántos ordenadores MSX hay en Jaón? Según ellos en Jaón hay alrededor de dos millones y medio de máquinas MSX. De esas, unas 700.000 corresponderían a MSX1, 1.100.000 de MSX2, 500.000 de MSX2+ y unos 200.000 turbo R. Bastantes máquinas pero no tantos usuarios, según Koji, porque según los datos hay de 2 a 5 ordenadores MSX por cada persona, ya que al igual que ocurre aquí y en el resto de los países los usuarios de MSX1 se han comprado otra máquina. Esto quiere decir que realmente sólo hay unos 100.000 usuarios con MSX en Japón. Según nuestros datos en todo el mundo se han vendido unos 5 millones de máquinas MSX, estando la mitad en Japón como se ha dicho. Esto quiere decir que todavía quedan gran cantidad de usuarios MSX en todo el mundo. En nuestro país cuentan que hay más de 3 millones de consolas de videojuegos y otro tanto de ordenadores, aunque desde luego más de la mitad deben de estar sin vender porque las revista de videojuegos no venden más de 100.000 ejemplares al mes.

A través de este club podemos conseguir para todos vosotros ciertos programas, periféricos y cualquier otra cosa, aunque los precios siguen siendo muy elevados (recordad que el yen cuesta el doble comparado con dos o tres años atrás). Por ejemplo, actualmente disponen de 3 ratones MSX a 8.500 ptas c/u., y FM PAC a 12.000 ptas. Esperamos seguir recibiendo noticias de este interesante Club, que os iremos ofreciendo en sucesivos números de la revista.



NOTICAS DE MSX CLUB GOUDA

Estas son las últimas noticias que hemos recibido de este importante Club holandés, con el que colaboramos mutuamente.

Recientemente han sacado una nueva ampliación de memoria para MSX2/2+ y turbo R. La ampliación se encuentra en un cartucho Konami, y puede contener 1Mb, 2Mb e incluso 4Mb. Además también trabaja 100% en los modelos GT y ST y a 7Mhz. Cualquiera de estas ampliaciones ya se encuentra en nuestro catálogo de hadware de importación, y los precios serán de 21.250, 33.575 y 55.250 ptas. respectivamente, gastos de envío incluídos.

También han sacado un nuevo interface SCSI que carga un 300% más rápido del disco duro. Ahora lo han hecho en una caja Konami mucho más pequeña. Además también trabaja sin el Dos 2.22 en los ordenadores turbo R.Su precio será de 20.500 ptas.

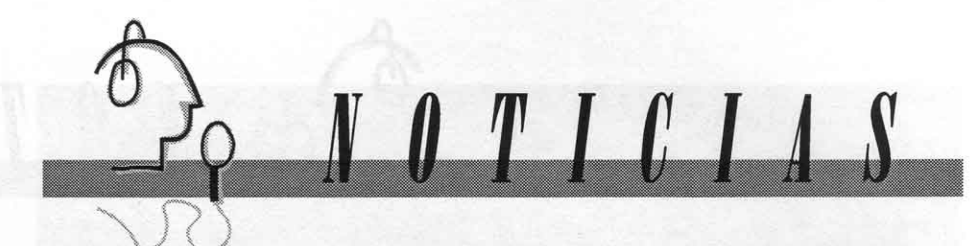
MSX Club Gouda comenzó también la importación de cartuchos para MSX1 y MSX2 japoneses y coreanos, incluídos varios títulos de Konami con SCC que en Japón ya se encuentran totalmente agotados. Para MSX1 disponen además de unos módulos coreanos con hasta 128 juegos distintos en un cartucho.

Nos comunican también que sus discos duros IBM de 120Mb han tenido tanto éxito que ya no están disponibles, aunque tadavía disponen de unidades de 60Mb y de 210Mb.

First Class Software ha realizado un nuevo programa MIDI que según ellos es de lo mejor que ha salido hasta ahora y bastante barato. Su precio sólo será de 2.125 ptas, gastos de envío incluídos. El programa estuvo de oferta a unas 1.500 ptas durante la pasada feria de Zandvoort que tuvo lugar el 18 de Septiembre.

Ellos siguen haciendo más y nuevos productos para MSX. Su mejor juego se llama Black Cyclon, al estilo Magnar. También han vuelto a producir el ARC nuevamente, el cual se encuentra disponible en cartucho ROM con 2 discos. Y nos cuentan que el Club suizo MSX Händlergemeinschaft, fabricante de la tabla V9990 para turbo R ahora tiene pensado hacer un módulo para el chip de la Soundblaster de PC dentro del MSX. Si ideas no les faltan...

La próxima feria tendrá lugar en mazo del próximo año en Tilburg donde se presentarán muchas más novedades.



TYFOON SOFTWARE

Desde hace un tiempo nuestro Club contactó con esta asociación holandesa, productora de conocidos programas como Pro Tracker y SCC-Musixx. El primero es un editor musical para FM PAC y Music Module, que entre otras cosas permite crear y editar instrumentos. Además incluye una rutina (de la cual se incluye el listado en código máquina) que permite ejecutar las músicas desde fuera del programa. Con etse programa ellos editaron su demo FDD2. Por otra parte, SCC-Musixx es un editor del chip SCC de Konami, y con él editaron su FDD1 (Fony´s Demo Disk 1). Ambos programas cuestan en Holanda unas 3.000 ptas. En un principio la única forma de distribuir ambos programas en España era comprando todos lo derechos de copia, algo que nos costaría más de 40.000 ptas. Por supuesto no aceptamos su proposición, ya que es imposible ganar el dinero invertido en dichos programas. Ellos entendieron perfectamanete el problema y nos dieron su aprobación para distribuir sus programas con nuestra revista, ya que ellos desean que los usuarios españoles puedan beneficiarse de sus programas.

A cambio tendremos que aceptar las reglas que nos han impuesto. Gracias a este mutuo acuerdo el Club distribuirá ambos productos a un precio muy inferior al que se está vendiendo en Holanda.

Además con el próximo número 17 de la revista, que saldrá en el mes de Enero, podrán adquirirse ambos programas a un precio realmente económico. Cada programa costará sólo 400 ptas., y en el caso de adquirir los dos programas su precio será de 700 ptas. Así, pues, ya podéis ir haciendo vuestras reservas.

Nosotros disponemos de una copia de cada programa, así como de sus correspondientes instrucciones (en holandés). El precio de las instrucciones del programa SCC serán de 70 ptas, mientras que las del Pro-Tracker serán de 125 ptas (son 25 folios).

El Club distribuirá ALADIN

A partir de ahora el Club distribirá Aladin, el último programa de autoedición para MSX2 desarrollado por dos conocidos italianos, Alessandro Sala y Lorenzo Barbieri.

Precisamente hemos recibido dos números de su revista italiana llamada MSX Forever, una especie de boletín informativo escrito totalmente en italiano. En estos boletines uno puede encontrarse con noticias de Holanda y Japón, trucos, listas de hardware y software de importación (de Holanda), comentarios de juegos como D.A.S.S, Black Cyclon, C-Quensr, trucos y pokes, ...

El programa DTP Aladin es un todopoderoso programa de maquetación para ordenadores MSX2 con al menos 512K (se recomienda tener 1Mb RAM). El Club dispone de una demo del programa para aquellos posibles interesados en el programa. En un principio los programadores tenían pensado sacar un programa diseñador gráfico, llamado Aladin Paint 1.0, como complemento de éste, pero según las últimas noticias recibidas este programa todavía no está terminado, algo que nos sorprendió porque ya estaba en venta a un precio de 1.300 ptas (sin gastos de envío).

Acabamos de recibir el programa, pero todavía no podemos ofreceros un amplio comentario del mismo. Aladin DTP 1.20 consta de un cartucho ROM y un disco con los ficheros del programa. En realidad se entregan dos discos, uno preparado para funcionar bajo MSX DOS 1 y otro bajo DOS 2. El programa funciona además sobre el turbo R sin ningún tipo de problemas y aumentado la velocidad de ejecución del programa, y puede ser instalado en el disco duro. Aunque funciona con 512K de RAM se aconseja tener al menos 1Mb ya que de lo contrario no se podrá hacer uso de la función REDO/UNDO (volver a lo anterior que se ha hecho).

Aladin soporta una gran página de 960x728 puntos, y permite el uso de color. El método de trabajo es similar al del Dynamic Publisher, incluyendo además un completo procesador de textos en color. El programa trabaja en screen 6 pero permite obtener imágenes de todo tipo y de todos los screens (5, 6, 7 y 8). Como novedad además permite imprimir en color, en una impresora Star LC-10 por ejemplo. En conclusión, se trata de un programa muchísimo más completo que el Dynamic Publisher.

El Club ya se ha hecho cargo de su distribución para España, y entregará un manual muy completo con el mismo en inglés. Su precio será de 11.000 ptas, con todos los gastos de envío incluídos (no incluye Aladin Paint 1.0, ya que de momento no está disponible). Para cualquier información, o solicitud del disco demo, poneros en contacto con nosotros.

BREVES

Proximo lanzamiento de Flying Bytes

Este grupo holandés nos ha remitido una "promo" de lo que será su próximo lanzamiento en Abril del próximo año, en Tilburg. Se trata de un juego tipo Arkanoid mucho más perfeccionado, permitiendo incluso 2 jugadores simultáneos. El juego lleva el nombre de Not Again!.En un próximo número del Suplmento incluiremos esta "promo" jugable.

Acuerdo con Xelasoft

Nuevamente el Club está manteniendo acuerdos con nuevas asociaciones de programadores. Esta vez podríamos llegar a un acuerdo con A. Wulms para vender sus productos en España. Algunos de sus producciones son el conocido Fastocopy 3.0, Modplay 1.2 (un reproductor de ficheros MOD Amiga en el turbo R), XGU 1 y 2 (utilidad gráfica), y el potente editor musical SME 3.0 (permite conectar hasta 2 Music Modules, 4 SCC, FM PAC y PSG). El precio de este último es demasiado caro, algo más de 5.000 ptas., por lo que no estaría nada mal que todos lo pudiéseis conseguir incluso a mitad de precio.

MSX CODE se interesa por el mercado español

Este club holandés, con unos 60 socios más o menos, se ha interesado bastante por el mercado español, especialmente por recibir nuestras publicaciones.

Entre sus publicaciones destacan PTTR-1 y 2, unos discos con toda clase de textos, aunque en holandés, por lo que no ven muy interesante su distribución en el mercado español. También han producido QUNCH, un juego de puzzle tipo King´s Valley 2, y una segunda versión. QUINCH 2 con 30 niveles extra. También disponen una serie de discos muicales: Music Collection 40 y Music Disk I, y editan una diskmagazine llamada Newsdisc. Todos sus productos podrían ser distribuídos en breve por nosotros, salvo los PTTR. Os seguiremos informando.

Tarjeta emuladora MSX2-PC

Parece ser que el Club Gouda dispone de la mencionada tarjeta que convierte al PC en un MSX2. Es muy parecida a la placa del Philips NMS 8245, y cuenta con un sólo slot. Su precio ronda las 30.000 ptas. Por unas 6.500 ptas también es posible adquirir un kit S-VHS para el NMS 8280, y suponemos que para el resto de MSX2.

The HNOSTAR News

Recientemente hemos estado estudiando una serie de cambios en el Club, y que se darán principalmente en nuestras publicaciones.

Muchos nos habéis pedido que fijemos un precio de suscripción a la revista para todo un año, a fin de evitar que perdáis algún número de la revista, y sobre todo para no estar pendientes de enviar o ingresar el dinero cada dos por tres. Pues ahora ya tenéis opción a esta suscripción. Pero antes de daros los precios vamos a comentaros los cambios que se darán en la revista.

A nosotros nos resulta imposible publicar la revista mensualmente, porque tenemos que depender de demasiadas personas para ello. Para empezar, la revista cuenta con muchas secciones distintas que hay que llenar con los artículos recibidos. Es muy difícil completar todas las secciones en menos de un mes, sobre todo ahora que no hay apenas novedades. Al cierre de la edición de la revista tenemos que tener preparadas todas las fotografías, algunas de las cuales se las encargamos a Ramón Casillas; en este número además encontraréis digitalizaciones en screen 8 realizadas con el MSX, que posteriormente Javier Dorado ha pasado a formato TIFF de PC, que después nosotros volvimos a trasladar a Mac y cambiado de formato (y que después hay que volver a pasar a formato PostScript de PC). Por otra parte nosotros tenemos que maquetar y diseñar toda la revista, y para ello tenemos que esperar a tener todo lo que se vaya a publicar, incluídas las fotografías, y hacer los mapas, títulos, tablas y demás. Finalmente la revista, varios megas de información que se encuentran en el disco duro, hay que trasladarla a formato PC y en un montón de diskettes. Todo el contenido de los diskettes se pasan a un disco duro PC y con un programa traductor especial se envía la revista a la enorme máquina de impresión. Pueden ocurrir ciertos errores y que alguna página no entre en el diskette, con el consiguiente retraso. Por otra parte nosotros sólo podemos hacer uso de unas cuatro o cinco fuentes tipográficas, porque son las únicas que tiene instalada la máquina de impresión, y tenemos que procurar no utilizar ninguna otra que no esté disponible. Todo esto os lo contamos para que os hagáis una idea de todo el trabajo que esto significa, aparte de todo el trabajo que cuesta maquetar la revista. Por eso no es posible publicar esta estupenda revista al mes.

La solución a este problema está en la publicación de una mini-revista, de la que nosotros nos encargarímos de su impresión. Es decir, la revista cambiará a un formato mucho más reducido, pero a cambio tendréis la revista puntualmente cada mes, y además os costará mucho menos. Podríamos decir que la revista será la misma, tan sólo cambiaremos el formato, y para agilizar las cosas de momento no hemos creído conveniente sacar unos números especiales con las pastas en color; así estaréis informados mensualmente a un precio muy barato. Esto ya lo hemos aprobado, y hemos fijado el precio del la revista en 400 ptas, gastos de envío incluidos. Al año se publicarán, pues, 12 revistas, que irán saliendo a mediados de cada mes.

Por otra parte con cada revista aquellos que lo deseen podrán adquirir DEMOS de alguna novedad, pagando un extra de sólo 100 ptas. Actualmente ya están preparadas demos de Aladin, Not Again! (será lanzado en Holanda en Abril del próximo año), y PSG Tracker.Sobre este tema ya os iremos informando en próximos números. Con el número 17 de Enero podréis adquirir la primera de estas demos, que será la del programa ALADIN. Los gastos de envío, como ya se ha explicado van incluidos en el precio de la revista, que se enviará por carta. Eso sí, también podéis pagar las 125 ptas más del certificado o los gastos de reembolso. En esta página tenéis una tabla con el calendario de la fecha de salida de las revistas y de llos precios posibles de suscripción.

Por otra parte comunicaros que el Club se ha convertido en distribuidor e importador de bastantes programas, así como de hardware. Con cada ejemplar de la revista recibiréis un catálogo de productos, así como el los boletines que vayan saliendo mensualmente.

Con el próximo número 17, que saldrá en Enero, opcionalmente podréis adquirir los siguientes programas, Pro Tracker o SCC-Musixx, al precio de 400 ptas cada uno (su precio en Holanda de ambos es de 3.000 ptas). Y además, para aquellos que se suscriban antes del 15 de Enero recibirán un programa a elegir de los dos totalmente gratis. Estos programas no tienen nada que ver con el disco que llevará una DEMO que se irá entregando con cada número al precio de sólo 100 ptas.

Todos aquellos que ya tengan pagados varios números de la revista recibirán una nota con los números que tengan pagados y lo que tendrán que pagar en caso de optar por alguna de las suscripciones. Los precios que figuran en la tabla de suscripción son para aquellos que lógicamente se suscriban a partir del número 17. ¿Qué ocurre si alguien decide suscribirse a partir del mes de Mayo por ejemplo? Pues tendría que pagar los números restantes.

Como ya os veníamos adelantando en números pasados, el club ha empezado la distribución de soft original en nuestro país, procedente de Holanda, Italia, Dinamarca, Japón,... También estamos importando todo tipo de software, como FM PAKs, MSX DOS 2, interfaces SCSI, chips, etc. Todos los pedidos se están sirviendo de 10 a 20 días.

Para terminar deciros a todos aquellos que realicéis un ingreso en nuestra cuenta corriente que posteriormente nos enviéis una copia del resguardo correspondiente aclarando el motivo de dicho ingreso. Nos vemos en el próximo número. Felices Fiestas y próspero Año Nuevo para todos.

PRECIOS DE SUSCRIPCIÓN

CALENDARIO

15 Enero	Revista Nº17
15 Febrero	Revista Nº18
15 Marzo	Revista Nº19
15 Abril	Revista Nº20
15 Mayo	Revista Nº21
15 Junio	Revista Nº22
15 Julio	Revista Nº23
15 Agosto	Revista Nº24
15 Septiembre	Revista Nº25
15 Octubre	Revista Nº26
15 Noviembre	Revista Nº27
15 Diciciembre	Revista Nº28

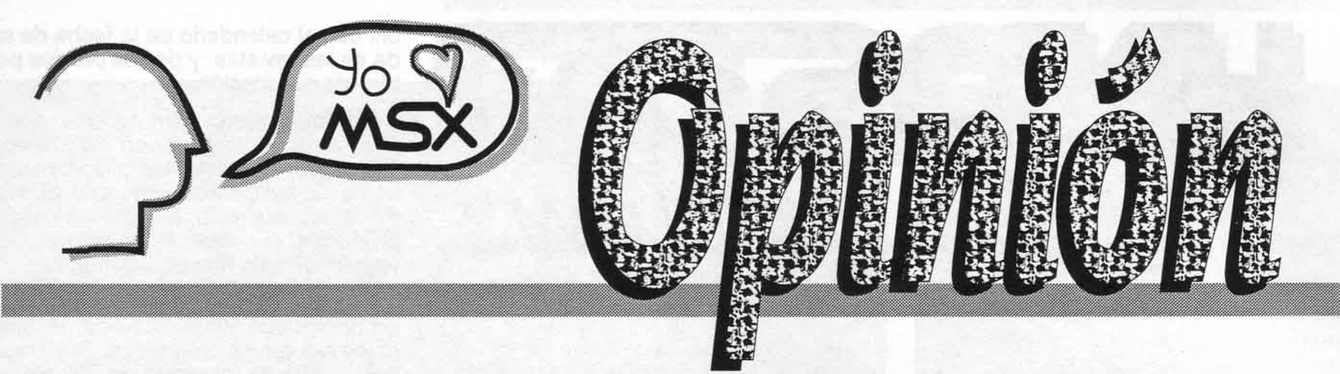
- PRECIO BOLETÍN .... 400 ptas
- Envío CERTIFICADO .... 125 ptas.
- Envío REEMBOLSO .... 250 ptas.

SUSCRIPCION ANUAL (12 números)

- REVISTA **4.800**
- REVISTA + DISCO DEMO.............. **6.000**

FORMAS DE PAGO

- Ingreso en c/c de Caja Postal Nº 00-18.880.917
- Giro Postal
- Contra-reembolso



OTRA VEZ ...

Siento tener que volver continuamente sobre lo mismo, pero la verdad es que "ellos" se lo buscan. Como ya he comentado alguna vez compré mi primer MSX1 en 1985. Ya entonces recién aparecido el sistema, se decía que el MSX no iba a durar mucho, porque el Amstrad arrasaría el mercado; todo aquel que tenía un Amstrad, presumía continuamente de que su ordenador era muchísimo mejor que el MSX1, e incluso que el MSX2. Y hoy día, cuando me encuentro a algún antiguo usuario de Amstrad lo primero que les pregunto es dónde tienen a ese fantástico ordenador, ya que la mayoría de ellos hace mucho tiempo que lo han vendido y se han comprado un PC mientras yo todavía tengo mi humilde MSX1.

Luego vinieron los Ataris y Amigas y vuelta a empezar, con lo de que al MSX no le quedaba mucho tiempo de vida, y hoy día Ataris y Amigas no son más que un recuerdo.

Especialmente grave es lo del Amiga, que un mes después de "sacar" el Amiga 1200 se "largaron" del país dejando en la estacada a todo aquel que había "picado".

Bien, y cuando ya creíamos que podríamos respirar tranquilos aparecen las consolas con la misma música, que si Nintendo ha comprado a Konami y a Compile, que si ahora que ha aparecido la Mega CD no tenemos nada que hacer, etc, etc. Sin embargo yo pienso que la fiebre consolera acabará pasando por una razón básica, y es que una consola no es un ordenador y jamas podrán ofrecer las mismas prestaciones que ellos; ademas no sólo de juegos vive el hombre, y todos buscamos cosas en un ordenador como diseño gráfico o proceso de textos que jamás podrá realizar una consola. Por esa razón pienso que tarde o temprano las consolas tendrán un retroceso, aunque sólo sea por la ineludible ley física de que todo lo que sube, cae, y cuando eso ocurra, estoy seguro de que nosotros seguiremos aquí. De todas formas siempre habrá álguien que diga que el MSX no es más que un cadaver informático, como son hoy día Atari o Amiga, lo cual yo no discuto, pero eso sí, somos un cádaver de mejillas sonrosadas, que camina a impulsos de los usuarios más profesionales y competentes de España, y que sobre todo, no cambiamos de ordenador cada vez que las modas dan una vuelta de rosca.

Javier Dorado

CLUBS Y FANZINES

Ultimamente podemos observar que en nuestro país están proliferando en gran medida numerosos clubs y fanzines relacionados con nuestro sistema.

Creo que esto es muy positivo, ya que se nota que los usuarios se preocupan por su sistema y se niegan a dejarlo. No me extraña, y es que tenemos, para mí por lo menos, el mejor ordenador que se ha fabricado. Pero dejemos de ser vacilones, el PC no está nada mal.

Estas nuevas publicaciones y clubs tratan de ayudar, en la mejor medida posible, para que el MSX no se hunda y todos podamos disfrutar un poco más nuestro ordenador.

Seguramente muchos se quedarán en el intento, porque es una labor muy ardua y a veces falta la colaboración.

Para mí, todos los que realizan esto son dignos de elogio y lesl doy las gracias por todo lo que hacen y les animo a seguir.

Con todo esto sólo quiero decir a todas las personas que estén leyendo este aríulo que colaboren. Que tanto clubs como fanzines se realizan con la colaboración de la gente y que es una buena forma de ayudar al sistema.



Pablo Pérez

JUEGOS DE COMBATE PARA MSX

Ahora que los RPG están bajando quisiera llamar la atención sobre la falta de juegos de lucha al estilo Street Fighter para nuestro sistema. La verdad es que es gracioso porque los primeros salieron para MSX, como Yie Ar Kung Fu, The way of the tiger, International Karate,... Ahora han salido el Street Fighter para las consolas y sus mil continuaciones (Champion Edition, Turbo, ...) y con él la vuelta de los juegos de combate tales como World Heroes I y II, Samurai Shadoom (posiblemente el mejor juegos de lucha con espadas), Mortal Kombat, Art of Fighting I y II, etc. Es decir, hay juegos que son variantes de los que nosotros hemos tenido, y lo peor es que ni tan siquiera para el MSX turbo R sacan este tipo de juegos. Pues bien, que se enteren..., los RPG estaban bien (según mi opinión) pero el usuario se cansa de ver siempre lo mismo y busca algo nuevo. La Super Nintendo tiene el Dragon Ball Z y ocupa 16 megabits, así que no estamos tan lejos. ¿Que al SCREEN 8 y 12 le falta definición? Vale, muy bien, pero le sobran colores, y si no nos espabilamos no conseguiremos que el MSX vuelva a estar en vanguardia, y si no la próxima aparición del juego (no demo) de los Caballeros del Zodiaco, con una calidad similar a la de la serie nos va a dejar en mal lugar. Además, no creo que hacer un juego de lucha sea tan complicado, el Yie Ar Kung Fu sólo tenía 32K y era muy bueno, imaginaos lo que se puede hacer con los



256K que tienen la mayoría de los MSX de segunda generación.

Lo que yo recomiendo es que al menos para los MSX2 saquen una versión supermejorada del Yie Ar Kung Fu, o sea, el principio de la energía, los golpes especiales, etc, pero mucho mejor. Y no creáis que en España y en Europa no hay programadores capaces de hacerlos, el que hace una utildad es capaz de definir un personaje y el que hace éste puede, con mucha ayuda, crear un juego de lucha.

Lo que quiero deciros es ¡ánimo! ya se va a acabando la fuente de los RPG, los juegos de lucha se abren camino rápidamente, y si ponemos suficiente empeño seremos capaces de levantar a nuestro sistema.

Así que si tienes un MSX2 intenta encontrar algo para hacer un juego de lucha, y si tienes un turbo R y sabes programar con él podrás sacar un juego con mayor calidad que el Motal Kombat, el cual está hecho básicamente con digitalizaciones. Aquí tienen los programadores españoles y europeos un nuevo reto. Vencimos al Amstrad, al Spectrum, superamos al Atari y al Amiga, e incluso estamos saliendo bien contra el PC, y quizá nuestro enfrentamiento más duro sea la lucha contra las consolas, aunque a este paso se hundirán ellas solas. Sin más os dejo con esta idea: ¿por qué no podemos sacar un juego de lucha para MSX2 o superior?


José L. Lerma

LAS CONSOLAS



Estamos viviendo la fiebre de las consolas de 16 bits, estos aparatos de calidad excepcional que se están extendiendo de una forma rápida. Las más importantes son: la famosa y veterana Megadrive, la moderna Super Nintendo, y la reina de las consolas: la NEO GEO, la cual es sin ninguna duda la mejor creada hasta ahora, con una capacidad de memoria de 330 megabits y con la posibilidad de presentar 4096 colores en pantalla (casi tantos como una máquina recreativa). Sin embargo la situación de estas máquinas es bien distinta, por un lado tenemos a la Megadrive, la consola de 16 bits más veterana del mercado, con una paleta de 512 colores de los cuales puede presentar 64 en pantalla (una pena), aún así es la más extendida y la que más juegos tiene. Nintendo sacó la Super Nintendo "super 16 bits" con una paleta de más de 32.000 colores de los cuales puede presentar 256 en pantalla simultáneamente. Si con estas dos no teníamos bastante, llega la NEO GEO de SNK, una consola cuya calidad es tan evidente como su precio (entre las 50 y las 70 mil pesetas).

Todo parecía equilibrado, pero Sega sacó el Mega CD, 600 megabytes, lo último de la tecnología moderna, pero Nintendo no se quiere quedar atrás y saca juegos cada vez mejores (aunque caros) y cada uno que saca es mejor que el anterior (¿es posible?). Como nadie quiere quedarse desfasado Sega prepara la Saturn, una consola de 32 bits con 16,7 millones de colores (¿no exageran?), con una capacidad y velocidad de memoria increíbles. Nintendo prepara su soporte de 32 bits pero pensando en una superconsola de 64 bits, Sega hace lo mismo y SNK, SNK no tiene pensado, que yo sepa, sacar nada nuevo. Pero ahora llega la perdida Atari apuntándose al pastel sacando una consola de 64 bits antes que nadie y tres veces más barata que su equivalente Nintendo por lo que la competencia va a ser reñida.

En fin, el panorama de los 16 bits se dudoso, los 32 durarán poco tiempo y serán los 64 bits los que se impongan durante más tiempo. A todo esto el MSX está en baja forma, aunque con el turbo R y un nuevo cartucho del que me han informado (con el que podremos, entre otras cosas, disfrutar de más de 32.000 colores)... Las consolas como sigan así se hundirán entre ellas mismas, por eso para mí la mejor alternativa es el turbo R de nuestro sistema MSX.


José L. Lerma

LA ÉPOCA DORADA DEL MSX

Creo que fue en la Navidades del 86 cuando compré mi MSX. Seré sincero y diré que la principal razón por la que elegí un MSX y no otro (Amstrad) fue la campaña publicitaria en televisión y el consejo del vendedor. Ya sé que la campaña de Amstrad fue más amplia y generosa, pero desde el principio me llamó la atención aquel ordenador de misteriosas siglas y del que se decía que tenía pocos juegos pero muy buenos. O sea, hablando claro, no lo compré porque supiera que era capaz de generar 256 colores ni por sus canales ni por sus ventajas maravillosas. No lo preferí a "otros" por sus peculiaridades técnicas ni por amor al Japón. Lo compré porque tenía 12 años y quería jugar y aprender Basic. Y aquel Road Fighter era muy divertido.

Con el tiempo, y con la experiencia que dan los golpes, aprendí varias cosas, a saber:

- que existía una revista llamada Micromaía donde, por entonces no sabía la razón, nunca comentaban un juego de MSX, sino de Spectrums (el popular Spectrum) y Amstrads (el omnipresente Amstrad).
- que existían otras revistas, considerablemente más caras, que hablaban exclusivamente del MSX. A pesar de eso, tardé muchos números en empezar a familiarizarme con lo que decían.
- que los juegos de Konami (que para mí era algo así como la casa oficial de juegos MSX) eran fantásticos, maravillosos, geniales,... y también muy caros.
- que unos arrojados compatriotas míos, con el sonoro nombre de Dinamic, hacían unos juegos, si no tan buenos como los de Konami, sí al menos tan divertidos.
- que por alguna extraña razón que yo no alcanzaba a comprender, el MSX tenía los mejores juegos, pero nadie parecía hacerle caso.

Tengo que reconocer que en estos primeros años de posesión de MSX conseguí lo que deseaba, jugar (cuando compré el Vampire Killer se convirtió en el sueño dorado. Aquellos murciélagos eran tan realistas que casi me parecía verlos reír en sus diminutas caras, me sentía un guerrero enfrente a mi ordenador) y aprender Basic (no demasiado de gráficos, pero sí de música y de instrucciones imprescindibles para lograr programas entretendidos). Pero (siempre hay un pero, si no yo no escribiría esto: estaría en las Bahamas) tenía algunos problemas: el software era caro y difícil de conseguir (por entonces en mi localidad no vendían programas en ninguna tienda). Era caro, yo tenía 14, 15 años, así que mi programoteca crecía constante pero lenta, muy lentamente.

Había empezado con Time Pilot y Road Fighter, y luego siguió con Vampire Killer, Némesis y mis primeros juegos en cinta y disquete: Desperado, Phantis, Game Over,...

Pasó el tiempo, los años, y con ellos cambiaron muchas cosas. Empecé a darme cuenta de que los usuarios de MSX formábamos una especie de hermandad internacional, me sentía unido a todos los que tenían un MSX, puesto que nadie parecía darse cuenta de que existía, y en cambio todos hablaban bien de Amstrad y Spectrum. Entonces vinieron mayores, ya sabéis, PCs, Amigas,... Empecé a comprar regularmente MSX-Club (antes sólo lo compraba según me daba) y dejé de comprar Micromanía, al principio con una mezcla de rabia y desesperación hacia aquella revista grande grande, luego con el ánimo tranquilo del que está decidido a aguantar hasta el último suspiro. Como ya tenía mucha relación con gente MSX me dió por el intercambio de discos, cintas, cartuchos,... Por entonces ya comprendía perfectamente todas las palabrejas raras que antes no entendía en las revistas MSX (de las cuales ya sólo quedaba MSX Club) y manejaba perfectamente el ordenador. Sabía lo que podía esperar de él y lo que no.

Salió el número de Diciembre del 91 de MSX Club.

Con sólo leer las diez primeras páginas me di cuenta de que aquel era el último número de la revista, y de que con ella moría algo del MSX. Poco a poco la gente MSX que yo conocía lo fueron dejando. Unos se pasaron a PC -es el futuro, decían, y yo no lo niego, PERO...-. Otros lo fueron dejando... simplemente, silenciosamente, como si nada hubiese cambiado, como si fuera un libro que al crecer deja de interesar.

Hasta Ahora.

Encontrar otra persona que aún disfrute del MSX se ha convertido en algo especial, como cuando estás en el extranjero y conoces a alguien de tu mismo pueblo, algo que crea lazos. Pero para mí conseguir soft sigue siendo fácil, gracias a gente y Clubs como HNOSTAR. La época dorada del MSX no ha pasado aún. Mi MSX es de la tercera edad, un jubilado, pero por eso mismo tengo facilidades que antes no tenía, la pensión de juegos que HNOSTAR me sirve a bajo costo, las revistas que surgen casi regaladas de la nada.

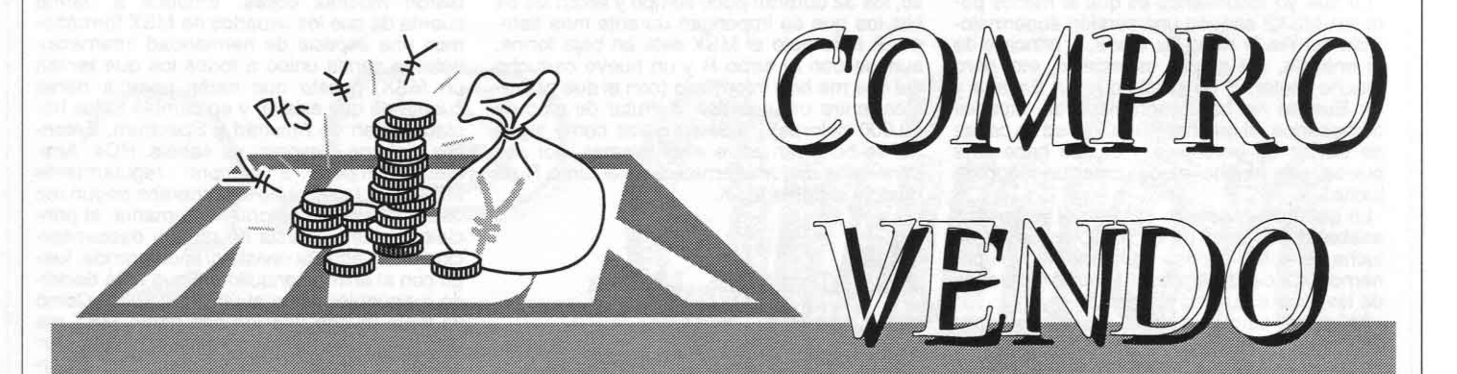
Con el tiempo le he cogido cariño a esto del MSX, pero no soy gilipollas. La salvación no viene de Europa (¿Holanda? Allí no se acuerdan ni de que existió), ni e Japón (¿O qué creíais, que iba a durar toda la vida? Se acabó lo que se daba). Dependemos de nosotros, del tiempo que estemos en contacto, de lo que colaboremos. Como decía Montané nos cansaremos, tarde o temprano Javier Dorado lo hará, y yo, y vosotros (un saludo a Martos, al que no conozco personalmente, pero que para mí es casi un mito) ... pero el cuando sólo depende de nosotros.

¿O también vosotros os pasáis al PC?

José A. Saco



Consola Panasonic 3DO



VENDO MODEM externo, marca ECSA modelo CJ 1.2. Fabricación nacional, comandos de control compatibles Hayes, válido para MSX y PC, selección de velocidad automática, forma de transmisión asíncrona 7 u 8 bit mas pariedad ASCII, fuente de alimentación interna, con cable telefónico, manual y embalaje original, en perfecto funcionamiento, por 15.000 ptas. o lo cambio por digitalizador de SONY o scanner. Interesados escribir a:

Santiago Herrero de Frutos
C/. La Trampa nº 16
40250 MOZONCILLO
(Segovia)

SE VENDE MSX2 Philips NMS 8250 (64K ROM, 128K RAM, 128K VRAM), y Philips NMS 8280 con dos unidades de disco. Interesados dirigirse a:

Emilia Roda Sierra
Vía Julia, 140 ático 1ª
08016 BARCELONA
TEL. (93) 350 50 90

SE COMPRA cartucho RS 232 (comunicaciones) que esté en buen estado. También se compra cartucho de Konami con SCC. Interesados dirigirse a:

Javier Dorado Romero
C/ Barcelona, Nº28 - 5º
15010 LA CORUÑA

NECESITO la ayuda de toda gente que entienda de disqueteras para Turbo R, ya que se me ha estropeado y una de PC no va bien. Quien me solucione el problema recibirá todos los Pyramid Picture Disk gratuitamente, que se irán editando de tanto en tanto. Interesados llamar al (977) 22 66 38 y preguntar por Oscar o escribir a:

Pyramid Soft Corp., LTD.
Oscar Salgado
Apdo. de Correos 792
43080 TARRAGONA

ME INTERESARÍA conseguir cualquier tipo de cartuchos MSX, aunque preferiblemente MEGAROMS (NEMESIS 2 con SCC, KING´S VALLEY o F-1 SPIRIT). Ofrezco a cambio todo tipo de programas, desde juegos para MSX1 en cinta, como últimas novedades para MSX2 y 2+ (XAK V, YS III, F-1 SPIRIT). También vendo las siguientes revistas: HOBBY CONSOLAS 19-20-21-22, OK CONSOLAS 22, MEGA-FORCE 7-9-10-11-12, SUPERJUEGOS 1-4-5-6-7, MICROMANíA 27 2ª época, BOLA DE DRAGÓN varios, o las cambio por MSX-CLUB y/o CLUB HNOSTAR. Interesados escribir a:

Fernando Arroyo Andreu
C/. Federico Ripoll, 2
30877 BOLNUEVO-MAZARRÓN
(Murcia)
(968) 15 06 78 (de 11 a15h)
(968) 15 08 37 (de 15 a 23h)

COMPRO ratón y MUSIC MODULE a un precio razonable. Enviar ofertas a:

Fernando Tello Rubio
Alfredo Vicenti, 32-26
15004 LA CORUÑA
TEL. (981) 26 36 05

VENDO impresora MSX Panasonic KXP1080 (incluyo cables, manuales...) por sólo 20.000 ptas. Interesados dirigirse a:

David García de Dionisio
C/. Amapola 5, 2º C
13200 MANZANARES
(Ciudad Real)

INTERCAMBIO juegos MSX-1 en casete. Tengo más de 350, y busco el Ghost&Goblings, Kit alineador de cabezales y Super Mario. Busco gente que me explique cómo buscar pokes a los juegos en cinta.

José Manuel Soto
C/.Camino Viloria, s/n
24300 BEMBIBRE (León)

VENDO juegos originales en cinta de MSX1 a 300 ptas cada uno: Adabía del Crimen, Alta Tensión, Aliens, Alpha Centauro, Arkanoid, Ale Hop!, Abu Simbel Profanation, Cobra´s ARC, Camelot Warriors, Phantomas 2, Bumpy, Black Beard, Capple, Chopper, Scentepide, Dawn Patrol, Demonia, El Cid, Escalador, Goody, Humphrey, Head Over Heels, Haundted House, Hundra, Indiana Jones, Jack the Nipper, Livingstone Supongo, Last Mission, Moonrider, Mad Mix Game, Mundo Perdido, Misterio del Nilo, Nonamed, Navi Moves, Army Moves, Phantis, Police Academy, Pico Pico, Runner, Rock´n Roller, Rambo III, Robocop, Sailor´s Delights, Satrdust, Sol Negro, Smak Wacker, Silent Shadow, Sabotage, Temptations, Turbo Girl, Who Dares Wins II, Zanac. Interesados escribir a:

Francisco Escrig Casanova
C/. Santo Tomás, 89
12560 BENICASIM
(Castellón)

VENDO los siguientes juegos originales en cartucho: Rastan Saga, Andorogynus, Usas, Vampire Killer, Metal Gear (MSX2), Game Master y F-1 Spirit (MSX1). Escribir o llamar a:

Miguel Ángel Vives Fora
C/.Yecla E.10, 2º1ª
12500 VINARÓS (Castellón)
Tel.(964) 40 07 71

COMPRO todo tipo de cartuchos para MSX1. Interesados contactar con:

Baldomero Jesús González Moral
Hotel Río Sol
Plaza de la Estación, 1
27400 MONFORTE DE LEMOS
(Lugo) TEL.(982) 41 03 94

VENDO monitor Philips fósforo verde por 10.000 ptas, en perfecto estado.

Oscar Maté González.
C/.Pando, 16 bajo
39300 TORRELAVEGA

VENDO teclado Music Creator Philips NMS 1160, especial para usar con el Music Module, completamente nuevo. Regalo demostraciones para el Music Module. El precio: 30.000 ptas. También cambio programas en disco por otros programas o por cartuchos originales. Dispongo de una colección de más de 1.300 discos. Escribir a:

Eustasio Viviente Acosta
C/Moncayo, 1 - 3ºD
30009 MURCIA

VENDO cartuchos y cintas originales de MSX: Salamander (3000 ptas.), King's Valley II (3500 ptas.), Hiper Rally (2500 ptas.) y Batman, Head over Hells, Thunder Blade y muchos más. Precios a convenir. Se podrán negociar los precios de los cartuchos.

David García de Dionisio
C/. Amapola 5, 2º C
13200 MANZANARES
(Ciudad Real)

DESEARÍA conseguir el juego PUYO PUYO. Lo compro o lo cambio por otros juegos. También me gustaría intercambiar juegos con usuarios de MSX2.

Miguel Angel Gallego Ruiz
C/.Lusitania, 25 - 4º2ª
08206 SABADELL
(Barcelona)

SE VENDEN los siguientes cartuchos: Rastan Saga, Usas, Ikari Warriors, Metal Gear, Vampire Killer, Scramble Formation, Super Tritorn, todos para MSX2 y a 3.000 ptas c/u. Penguin Adventure, R-Type (con FM Pac), Némesis, Home Writer (procesador de textos Sony), ML-MAP (aplicación Mitsubishi, proc. textos), 1942, Game Master, Maze of Galious, todos para MSX1 y a 3.000 ptas c/u. Y los siguientes con SCC: Salamander, F1 Spitit, Némesis II y King's Valley II a 4.000 ptas c/u. Interesados llamar fines de semama o festivos al Tel.(93) 783 48 58 o bien escribir a:

Francisco Vera
Ctra/.Castellar, 379 2º2ª
08226 Terrassa (Barcelona)

SE VENDE MSX2+ Panasonic FS-A1WX con 256K Ram, 128K Vram, 16K S-Ram, 1250K Rom (Jis, MSX Je,...), MSX-Music (9 canales FM), salidas RGB, RF, A/V y S-VHS. Adaptado internamente para conectar a 220v. Unidad de disco 2DD (720K). Hasta 19.268 colores simultáneos. Incluye manuales y diskettes originales. Todo por tan sólo 70.000 ptas. Gastos de envío incluídos por agencia de transportes urgente. Infórmate en el Club.

COMPRO revistas japonesas a 1000 ptas. unidad: MSX-Fan marzo 93 y anteriores a junio 92; MSX-Magazine mayo 91 y anteriores a enero 90; MSX-Mook, todas (éstas a 1500). Francisco Martos, (95) 225 94 70.

IMPORTACIÓN de utilidades de Ascii, ahora de venta en Takeru a precios mucho más asequibles. Utilidades para MSX-DOS (MSX-DOS Tools, MSX-C 1.1, MSX-C Library, MSX-S Bug, MSX-Term), para MSX-DOS2 (MSX-DOS2 Tools, MSX-C 1.2, MSX-S Bug 2), para MSX View (View Calc). Si te interesa alguna de estas, llama al (95) 225 94 70 - Francisco Martos. Cuando haya seis apuntados a un mismo programa, ponemos 2000 cada uno y el programa se trae, ¡así de sencillo! Anímate y amplía los horizontes del MSX ayudando a traer estas interesantes herramientas y aplicaciones. Francisco Martos. Tel. (95) 225 94 70.

VENDO/CAMBIO ordenador MSX1 SONY HB-75P, casete COMPUTONE, joystick SPEED KING, más de 20 juegos en cinta, tres cartuchos KONAMI (Green Beret, Yie Ar Kung Fu 2 y Soccer), dos cartuchos MEGAROM japoneses (Xain y Vaxol), el nº 41 de la revista MSX-Extra y el nº 17 de INPUT MSX, cables, manuales de funcionamiento, embalaje original (caja-maleta del ordenador). Todo en perfecto e impecable estado. Sólo por 15000 ptas. o cambiaría por comics MARVEL.Interesados, dirigirse a:

José Pérez Mateos
Viriato, 2 Esc. 3, piso 4º, pta. I
30420 Jumilla
(Murcia)

SE BUSCAN usuarios de MSX Turbo R interesados en el mundo del MIDI, para importar la completísima aplicación µ-Note de Bit2. Ponemos cada uno 5000 ptas., ¡sólo faltan dos socios más para poder pedirla! Llama a Francisco Martos: (95) 225 94 70.

CAMBIO plotter Toshiba HX-P570, con recambios, por FM PAC, o lo vendo por 10.000 ptas. Interesados llamar a Juan Fernando Molano. Tel. (927) 27 16 04.

VENDO Philips NMS 8250 con dos disqueteras, 128K de RAM, monitor Philips, lectora Philips D6620, joystick, programas específicos como Ease, DBase II, Home Offices 2, Math Pack, Video Graphics,... todos con manuales en castellano. Interesados llamar al Tel. (94) 46 09 39 y preguntar por David, preferiblemente por la noche.

VENDO discos azules a 760 ptas la caja de 10 unidades sin formatear y a 960 ptas formateados. Los gastos de envío serán de 120 ptas hasta 40 discos, 240 hasta 80 discos, etc. Interesados contactar con:

Ramón Casillas
Apartado de Correos 150
08900 L'HOSPITALET

VENDO MSX turbo R FS-A1ST. Interesados escribir a:

Moisés Ventura Espejo
C/.Fuente Encina, 125 2º3ª
08924 STA. COLOMA (Barcelona)
TEL. (93) 391 53 98

COMPRO cartucho Music Module. Enviar ofertas a:

Jaime Arenas Arenas
C/. Creueta, 12 - 2º2ª
08130 STA. PERPETUA
(Barcelona)
TEL.(93) 574 05 77

VENDO MSX Turbo R A1ST con 256K, los cartuchos Salamander y Gryzor, más de 100 discos con juegos y utilidades, un libro de código máquina, RSCII (ensamblador), más todas las Nihongos y más de 30 revistas MSX Club, y además una impresora Star LC-20 con 9 agujas y más de 20 tipos diferentes de letras en la misma impresora; con embalajes originales y en perfecto estado por sólo 100.000 ptas. Interesados contactar con:

Juan Diego Marzo
Rambla Marina, 434 10º-2ª
08907 L'Hospitalet de Llobregat
(Barcelona)
Tel. (93) 336 51 90



REVISTA 13

- *Entrevista* en exclusiva a Luis Sanz, director de LASP, en SONIMAG ' 92.
- *VIDEO DIGITIZER HBI-V1*. Todos sus secretos: digitalizar en screen 10, 11 y 12 en un MSX2; ajustar el brillo y el contraste...
- *Programación en el Turbo R*. Completo manual sobre los nuevos comandos.
- *RISK II*. Traducción de todos los menús del juego.
- *MuSICA*. Explicación del uso de este editor de música.
- Y además: *Cómo terminar* Xak, The Tower of Gazzel [2ª parte], *Hazlo tú mismo* (Cambio de disquetera del PHILIPS NMS 8245; cable RGB-Euroconector), etc.

REVISTA 14

- *Final Fantasy*. Completísimo mapeado de este R.P.G. de reciente aparición.
- *Software educativo*. Un repaso por este tipo de software con los títulos que salieron para MSX.
- *Hazlo tú mismo*. Instalación del chip FAST-DISK e introducción sobre los discos duros en MSX.
- *Cargadores* para Solid Snake, Fray y Psycho World.
- *Noticias*. Resumen de la última reunión de usuarios de toda España, nuevos clubs, proyectos...
- Y además: *Novedades del Japón, Programadores, The Hnostar News, Opinión, Compro/Vendo...*

CLUB HNOSTAR MSX
Nº 13-MAYO 1993-2ª EPOCA-400 ptas.
COMO DIGITALIZAR EN SCREEN12 CON UN MSX2

CLUB HNOSTAR MSX
Nº 14-JULIO 1993-2ª EPOCA-400 ptas.
EXTENSO MAPEADO DE Final Fantasy
NOVEDADES DEL JAPON
SEA SARDINE
MAGNAR
HARADIUS
NIKO 2
PUYO PUYO
ININDO
SNATCHER
ARCTIC
Cargadores para Solid Snake, Psycho World y Fray